Świąteczne konkursy

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 25000 zł 12/94

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

THEME PARK

MASTER OF MAGIC

LORDS OF THE REALM

AMBERMOON - SOLUCJA

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT





CZEŚĆ!

Wkrótce Święta Bożego Narodzenia i pewnie wielu z Was już teraz owładniętych jest przedświąteczną krzątaniną. Niemniej mam nadzieję, że znajdziecie odrobinę czasu na ŚGK.

W tym numerze zamieściliśmy sporo solucji. Mamy nadzieję, że uprzyjemnią Wam one długie, zimowe wieczory. Znalazło się też miejsce na kilka nowości i świąteczne konkursy. Niestety, jednocześnie musieliśmy przesunąć publikację 3 działów ("Małe jest piękne", "C-64" i solucja kolejnej gry z cyklu "Forgotten Realms") na numer następny.

Zanim zaproszę Was do lektury, chciałbym jeszcze zająć się sprawą SKLEPU. W ciągu minionego roku powstało wokół tego działu sporo nieporozumień, czas więc je wyjaśnić. Przede wszystkim, termin realizacji zamówienia trwa ok. 4 tygodni (czasem trzeba jeszcze doliczyć opóźnienie wynikłe z niesumienności Poczty Polskiej), nie możecie więc już po tygodniu wydzwaniać do nas i żalić się, że Was oszukaliśmy. Jeśli w zamówieniu zaszła pomyłka i przysłano Wam nie ten tytuł (to samo dotyczy nagród za konkursy), nie rozpakowujcie gry, tylko natychmiast skontaktujcie się z nami - wymienimy wówczas grę na właściwą (rozpakowanych produktów nie przyjmujemy!!!). Koniecznie zaznaczajcie, na jaki komputer ma to być gra (ciągle o tym zapominacie, a potem macie do nas pretensje). Pamiętajcie też, aby na WSZYSTKICH blankietach napisać dokładnie to samo zamówienie + adres z KODEM. Przy okazji, prosimy o zgłoszenie się Marcina Bryma z Oleśnicy - wpłaciłeś pieniądze, ale nie podałeś swojego adresu.

Przypominam też, że wszyscy Czytelnicy, którzy mieli wydrukowane u nas swoje teksty, MUSZĄ się do nas zgłosić i podać swoje dane - w przeciwnym wypadku nie będziemy w stanie wysłać im należności.

ŻYCZYMY WAM ZDROWYCH I WESOŁYCH ŚWIĄT BOŻEGO NARODZENIA ORAZ GWIAZDORA Z FURĄ PREZENTÓW. NO I OCZYWIŚCIE DO SIEGO ROKU!

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

ISSN 1230-8773 INDEX 320358

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 2. Numer 12

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Grażyna Zubik

GRAFIKA:
Monika Beyger

REDAKCJA:
Tomasz Łoboda
Agnieszka Przybylska
Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:
Tomasz Dominiak
Tomasz Kokoszczyński
Dariusz Lewkowski
Arkadiusz Matczyński
Dominik Młyński
Piotr Orcholski
Jacek Piekara
Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz
tel. 45 51 18, fax 22 64 03

DRUK:
"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

DYREKTOR WYDAWNICTWA
Andrzej Kentzer

WYDAWCA:
PWH ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD NA KOMPUTERACH **AMIGA**.

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH



SPIS TREŚCI

TRYBUNA



NOWOŚCI



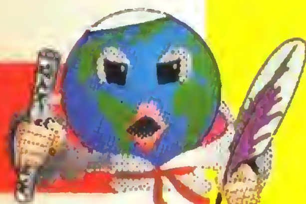
TRIKI



HITY



OPISY



DODATKI



ALIEN BREED TOWER ASSAULT

Tą specjalną edycją cykl Alien Breed osiągnął chyba swój zenit. Wydaje się, że nic lepszego już powstać nie może. Czy jednak na pewno? Wszak następna część ma być wersją 3D!


8



12

THEME PARK

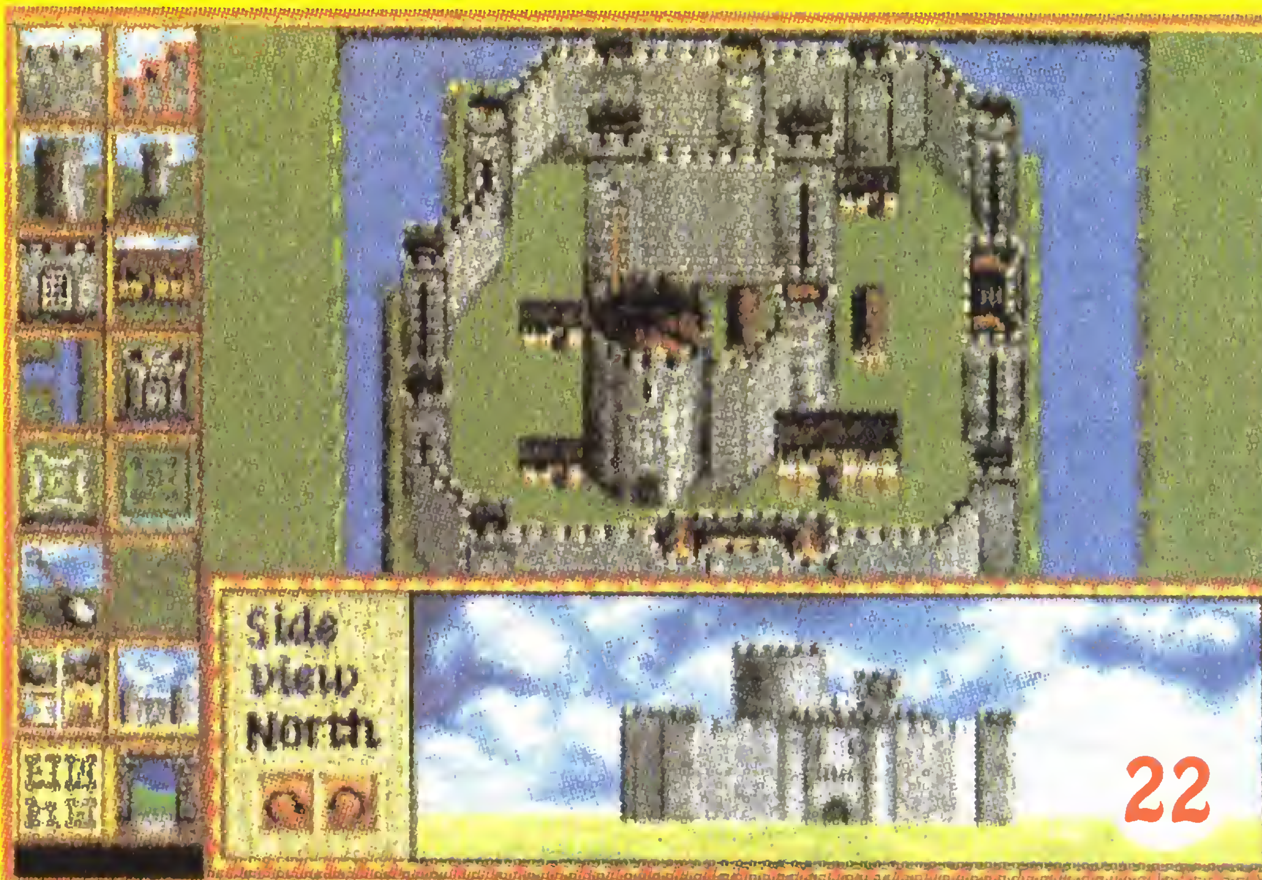
Gier śmiesznych tak naprawdę jest niewiele. Po sławetnym The Settlers w tym temacie znowu zapanowała cisza. Do czasu gry Theme Park. Czy godnie zastąpi ona swego poprzednika?

MASTER of MAGIC

Maniacy od strategii mówią, że jest to odmiana hitu Civilization, więc wszyscy C-maniacy bez zwłoki mogą zabierać się z tę grę. Ale uwaga, zamiast techniki ma się do czynienia z magią. Hm.



16



22

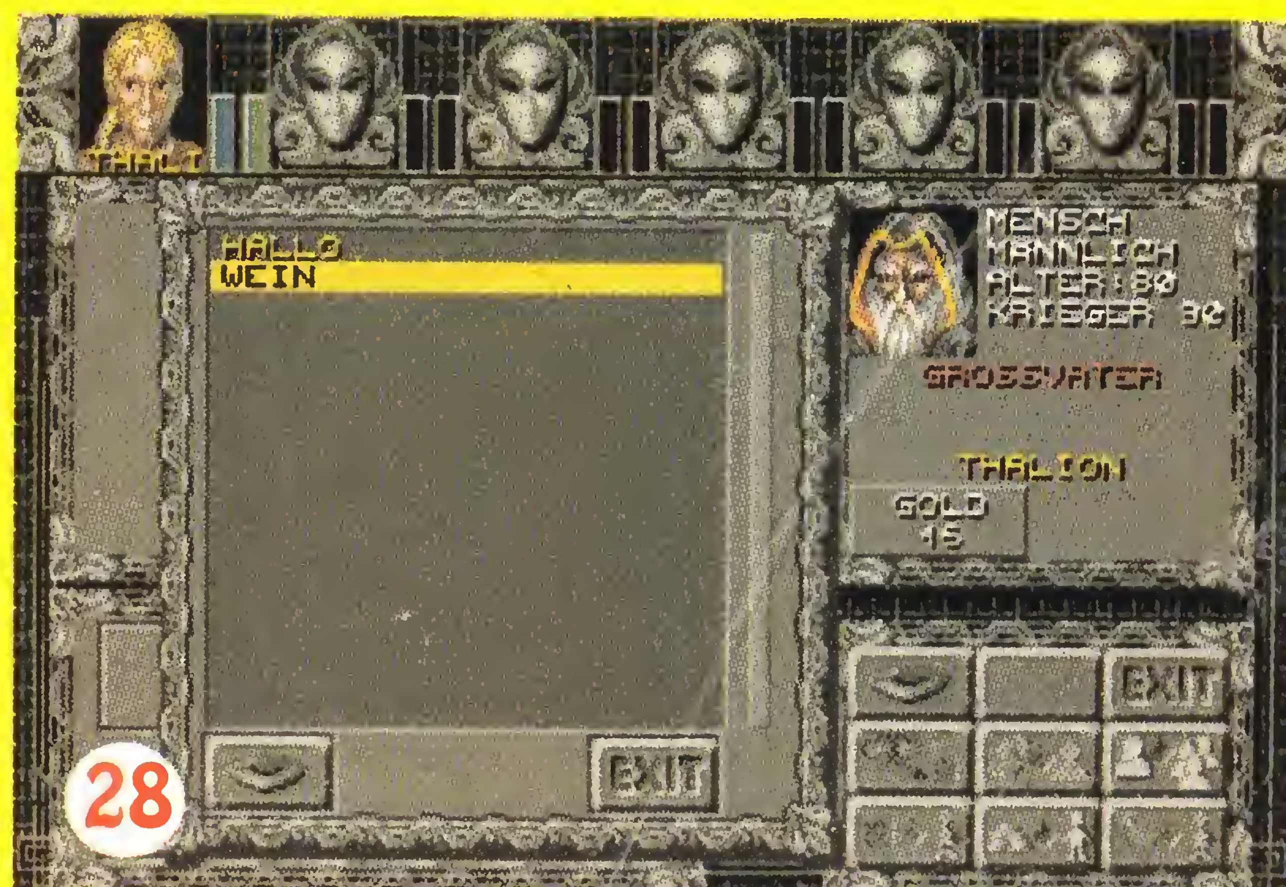
LORDS of the REALM

Któż nie chciałby być władać własnym królestwem? Tyle tylko, że nie jest to wcale takie proste. Trzeba zadbać o dobro ludu, o rozwój miast, o silną armię - albo po prostu zagrać w tę grę.

AMBERMOON - sol.

Pisaliśmy niedawno o tej grze, co skończyło się nawałnicą próśb o solucję. Dzisiaj spełniamy obietnicę i publikujemy pełne przejście tej doskonałej gry.

Z ostatniej chwili - gra jest już na Atari ST!



28



* listy * listy * listy * LISTY *

Jestem założycielem i członkiem klubu "POLO", tj. miłośników i użytkowników PC-tów. Klub działa od niespełna dwóch miesięcy i nie ma u nas wielu członków. Dlatego postanowiłem napisać do Was, abyście pomogli nam znaleźć nowych użytkowników PC-tów.

Mamy ciekawe pomysły, posiadamy też dużo nowych gier i programów na wymianę oraz bardzo dużo opisów. Lubimy wszystkie gry, od zręcznościówek po najbardziej zawiłe strategie. Mamy także kącik miłośników CD-ROM (...).

Jeżeli chcecie się czegoś dowiedzieć o swoich maszynkach, pograć w dobre gry i poznać nowych przyjaciół, piszcie (z dopiskiem "POLO") na adres:

Łukasz Razmuk
ul. Noskowskiego 1/40
58-506 Jelenia Góra
(tel. 31-209)

Bardzo proszę o dołączenie znaczka i koperty z adresem zwrotnym, gdyż na razie nie mamy jeszcze sponsora.

Mam do Was jedno pytanko. Czy gry "Nova Storm", "Operation G2" i "Microcosm" chodzą na A600?

Bartek Kucharski
Malbork

Na swojej A600 będziesz mógł zagrać tylko w "Operation G2". Pozostałe gry - "Nova Storm" i "Microcosm" - są przeznaczone wyłącznie na CD32.

1. Czy gry Alien Breed 1 i 2 chodzą na Amidze 600?

2. Czy moglibyście zamieścić adres firmy LK AVALON? Chciałbym otrzymać od nich katalog gier.

3. Czy gry "FIFA International Soccer", "On the Ball", "Great Courts 2", "Battle Isle 2" i "Jungle Strike" będą dostępne w SKLEPIE ŚGK?

4. Czy da się "zmazać" rekordy w "Pinball Dreams" i "Pinball Fantasies"?

5. W numerze 5/94 opisaliście w artykule "Spójrz z góry" wyścigi małych autek. Czy moglibyście zrobić taki sam artykuł o piłce nożnej? Soccerów jest multum (szczególnie ostatnio) i nie raz trudno się połapać.

Artur Boksa
Gliwice

ODP 1. Tak, obie te gry powinny działać na Twojej Amidze (również dostępna ostatnio gra pt. Alien Breed - Tower Assault).

ODP 2. Oto adres: LK AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2.

ODP 3. Sami nie wiemy, czy te gry znajdą się w naszym SKLEPIE. Wszystko zależy od kaprysu dystybutora. Ale postaramy się, aby chociaż część sprowadzono do Polski.

ODP 4. Z tego co wiem, rekordy można tylko zmazać w wersji HD tych gier (czyli tych instalowanych na twardym dysku). Ale może ktoś z Czytelników przyjdzie Ci z pomocą? Hej tam, pomożecie?!

ODP 5. Mieliśmy taki zamiar, ale niestety ubiegła nas konkurencja, nie ma więc sensu się powtarzać.

LUUUDZIEEEEE!!! To jest propozycja nie do odrzucenia. Oto nowy (nie przełączać kanału!) super pomysł: PLAKAT Z BOHATERAMI GWIEZDNYCH WOJEN! TAAADAAA!!! No i jak mi poszło?

Paweł Musiałowski
Wrocław

PAWEEEŁ! Poszło Ci całkiem nieźle! Pomyślimy o tym, bo to faktycznie niezły pomysł - może przy okazji opisywania Wing Commandera 3. CZEEEŚĆ!

(...) czy moglibyście zdradzić przepis na okładkę. Jak ona powstaje? Jakim programem ją składacie? I czy w ogóle programem?

Paweł z Poznania

No, nie wiem, czy takie tajemnice zawodowe powinno się zdradzać. Ale niech tam, w końcu świat się od tego nie zawali. Tło zostało zrobione za pomocą programu REAL 3D, potworek i szkielet zeskanowano, a w całość złożono to to programem IMAGE FX. Ot i cała tajemnica.

W numerze 9/94 ŚGK, na ostatniej stronie opublikowaliście listę osób nagrodzonych w konkursie "Małego Diabła".

Na pierwszej pozycji widnieje moje nazwisko, miejscowość, w której mieszkam i klasa mojego komputera. Zaistniała tylko jedna "drobna" pomyłka, a mianowicie nie mam na imię KAMIL lecz KAMILA (płeć żeńska)!

Niecierpliwi mnie też fakt, iż od ukazania się wrześniowego numeru (minął już miesiąc) nie otrzymałam nagrody. Czy mogę prosić o wyjaśnienie?

Kamila Petruk
Gorzów Wlkp.

Droga Kamilo, gorąco Cię przepraszamy za tę pomyłkę i prostujemy ją, publikując Twój list. Notabene, bardzo się ucieszyliśmy, że dziewczyny także lubią komputery i gry komputerowe, a na dodatek jeszcze wygrywają konkursy, bijąc na łeb męską konkurencję.

Jeśli chodzi o nagrodę, to zapewne zdążyłaś ją już otrzymać. Opóźnienie wynikło z faktu, że to firma Gremlin sama, bez naszego pośrednictwa, wysyłała nagrody do laureatów, a przesyłka z Angli trochę jednak "idzie".

Chodzi o zawartość ŚGK. Zamieszczacie bardzo mało artykułów o Atari.

XL/XE - nie rozumiem Was; stworzyliście działkę C-64, nie robiąc działki (choćby na pół strony) o Atari XL/XE. Wyczuwam tu pewną stronniczość. Współpracujecie z "Amigowcem", więc zdaje mi się, że jako amigowcy, na złość atarowcom, nie dajecie opisów na ten komputer. A XL/XE są takiej samej jakości, jak C-64.

ST/STE - dajecie coraz mniej opisów na ST.

Pretensję mam do Pana Piotra Pieńkowskiego. Czytelnicy pytali go, co kupić - A500 czy Atari ST. Pan Pieńkowski zalecał A500, a ST naprawdę jest o wiele solidniej zrobionym komputerem.

Dlaczego w Sklepie ŚGK nie ma żadnej gry na ST?

Gdybyście dawali trochę opisów na ST, kupowałbym Was dozgonnie, a tak nie wiem, czy z Was nie zrezygnować.

FALCON, JAGUAR. Sprawę z Falconem zostawiam bez komentarza, nie ma o nim u Was nic - dobrze! I tak mało pism porusza tematykę Falcona. Ale Jaguar? Znów mam pretensję do Pana Piotra Pieńkowskiego: doradził Pan kupić CD32, a nie Jaguara. Napisał Pan, że CD32 bije w Europie rekordy popularności, a nie napisał Pan nic o tym, jak sytuacja ma się w Ameryce. Tam Jaguar sprzedaje się 2 razy lepiej od CD32! (...)

Maciej Nowak
Szczecin

Po pierwsze, nie utworzyliśmy działki Atari XL/XE, ponieważ nie widzieliśmy takiej potrzeby. Klub C-64 powstał dopiero po tym, jak otrzymaliśmy ogromną liczbę listów, błagających o uruchomieniu takiej działki. O Atari XL/XE pisze niewielu z Was, zbyt mało, by zająć się tym na poważnie. Jeśli liczba takich listów się zwiększy, pomyślimy o Klubie XL/XE.

Po drugie, z redakcją "Amigowca" mamy wspólnego wydawcę, ale to jeszcze nie znaczy, że jesteśmy stronniczy. W ogóle, zauważyłem, że w tej materii często posądza się nas o jakiś niecny spisek. KOCHANI, SPISKU NIE MA!

Po trzecie, nie wybieramy gier pod kątem typu komputera, na jakim ta "chodzi". Interesuje nas sama gra - jej wykonanie, fabuła, grywalność, nowatorstwo. Niemniej zwrócimy na to uwagę.

Po czwarte, nie polecałem Czytelnikowi A500, tylko A1200 lub PC 386 SX/DX. Nie mówiłem też, który komputer jest lepszy, a który gorszy (A500 kontra Atari ST), ponieważ nie dałoby się takiego rozdziału zrobić. Proponuję jeszcze raz dokładnie przeczytać moją odpowiedź w ŚGK 4/94.

Po piąte, dobór gier w SKLEPIE, o czym już nie raz pisałem, nie jest zależny od nas, tylko od dystrybutora, który nam je dostarcza. My natomiast tylko pośredniczymy, ku Waszej - mamy nadzieję - uciesze.

Po szóste, w sprawie doradzenia Czytelnikowi, co ma kupić: CD32 czy Jaguara, to ponownie proszę zajrzeć do oryginalnego tekstu (ŚGK 7-8/94). Przedstawiam tam sytuację zgodną z rzeczywistością, niczego nie wychwalając ani nie negując.

Zresztą od tego czasu sporo się zmieniło. Na polski rynek właśnie wchodzi firma ATAR SYSTEM, która zamierza zająć się dystrybucją konsol Atari, przenośnej - Lynx i stacjonarnej - Jaguar oraz sprzedażą kartridży. Jaguar stanie się w Polsce równie łatwo dostępny jak CD32 i szanse się wyrównają. Poza tym prawdopodobnie wkrótce w naszym SKLEPIE pojawią się nowe tytuły (wiadomo na co). To chyba dobra wiadomość, prawda?

1. Czy moglibyście napisać coś więcej na temat wyłączenia kości AGA (jak to się robi i w czym to pomaga?) oraz co to jest pamięć notatnikowa i do czego służy? Czy poprzez wyłączenie kości AGA będą chodziły "starsze" gierki?

2. Czy możliwe jest uruchomienie gry "Moonstone" na A1200? Jeśli tak, to w jaki sposób?

Dziubas & Co.

Dziubasie, pisałem już kiedyś o wyłączaniu kości AGA i pamięci notatnikowej. Nie pozostaje mi nic innego, jak odesłać Cię do nru 1/94 ŚGK (dział LISTY). Jeśli będziesz chciał wiedzieć coś więcej, najlepiej zwróć się o poradę do redakcji jakiegoś pisma amigowego (np. "Amigowca").

"Moonstone" powinno się uruchamiać właśnie przez wyłączenie kości AGA i pamięci notatnikowej. Jeśli by to nie pomogło, spróbuj użyć emulatora Kickstartu 1.3.

P.P.

KLUB CZYTELNIKA





Maciej Grzesiak z Wodzisławia Śląskiego



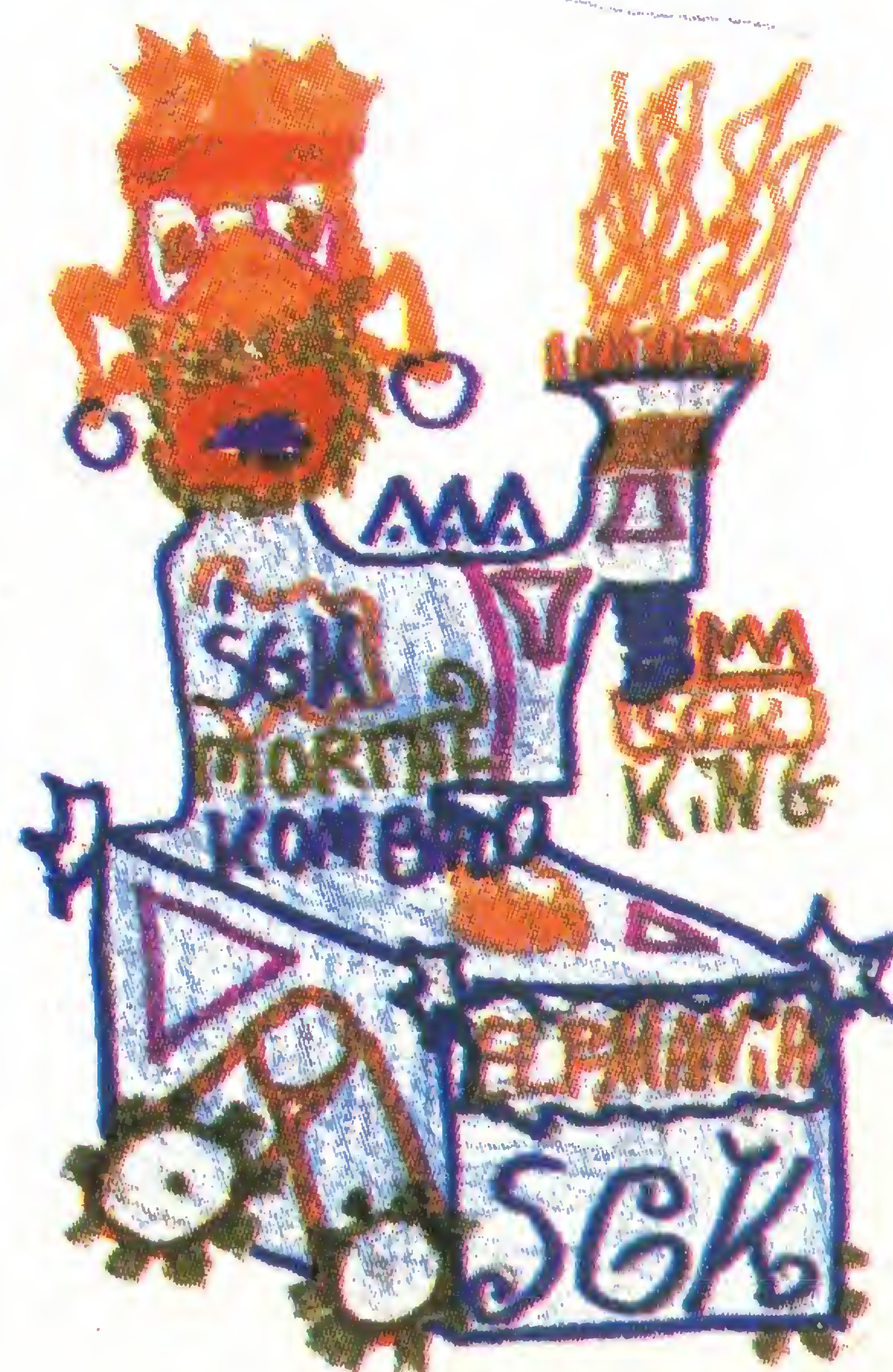
Nazywam się Tomasz Żmuda mam 11 lat i jestem z Krakowa. (chodzę do V klasy). Moja przygoda z komputerami zaczeła się gdy miałem 7 lat. Właśnie wtedy kuzyn kupił sobie ATARI 800 XL/XE. W wieku 8 lat byłem posiadaczem COMMODORE 64. Od roku jestem szczęśliwym posiadaczem AMIGI 500 z 1 MB RAM. Jestem zapalonym graczem (mam 200 gier). Uwielbiam strategie np. THE SETTLERS, SIM CITY, GENESIA itd. gdy już zesztywnieje mi ręka lubię zagrać na dobrej bijatyce BODY BLOWS GALACTIC, MORTAL KOMBAT, FINAL FIGHT a nawet na STRETT FIGHTER II. Posiadam parę przygodówek, moje ulubione to PREHISTORIK i JAMES POND III. Niebrakuje mi też piłek nożnzch jak GOAL i naprawdę wiele wiele innych. W dalekiej przyszłości zamierzam sobie kupić AMIGĘ 1200. Jestem stanowczym przeciwnikiem IBM - ów a fanem wszelakich rodzajów AMIGI.
Pozdrawiam całą redakcję i przesyłam moją pierwszą dyskietkę.

SZEFUŃCIO NAJLEPSZEGO CZASOPISMA KOMPUTEROWEGO ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH





Grzegorz Wilk z Puszczykowa



Jarosław Boczkowski z Sochaczewa



Plotki, ploteczki

IBM

ZAGUBIONY W MIEŚCIE? PEWNIE NIE GRAŁ W BEHOLDERA!



Lost in Town, taki tytuł nosi najnowsza, zapowiadana na styczeń, produkcja Sierry. Jest to, nie wdając się w szczegóły, interaktywna, zrealizowana przez zespół zawodowych filmowców i niemal w połowie oparta na taśmie filmowej, opowieść o człowieku zagubionym w mieście. Nie, wcale nie masz mu pomóc w odnalezieniu drogi do domu. Masz mu tylko zapewnić przeżycie. Twój bohater wdepnął bowiem w naprawdę wielkie... wiadomo co. Dostępne na CD i tylko na CD.

ZIEMIA W OPAŁACH!



Tak przynajmniej głosi story dołączone do gry **Earth Siege**, również produkcji Sierry. Jest rok 2341 (o, mój numer telefoniczny) i Ziemię najechały Cybridsy, wojownicze roboty zaprogramowane przez kogoś do zniszczenia całej planety. Bez urazy, ale jest to mocno już wygotowany temat. Gra jest natomiast orginalna z innego powodu, dostępna bowiem będzie na PC w wersji, i tutaj proszę o uwagę, tak, w wersji dyskowej. Hurrra!

KASPAROW W OPAŁACH!

To już nie fantazja, lecz fakty. Gary Kasparow został pokonany w spotkaniu szachowym przez uruchomiony na Pentiumie program **Fritz**. Wprawdzie cały mecz został wygrany przez mistrza 4-1, ale kroczek po kroczku i dojdziemy do sytuacji, gdy wielcy szachiści będą drżeć na widok komputera.

LODOWY RUNNER



Cały czas myślałem, że platformówki robi się tylko na Amigę (bez urazy), a tutaj taki szok, a nawet wstyd (też bez urazy). **Lode Runner** stawia Cię w sytuacji nie do pozazdroszczenia. Przed sobą masz bowiem 10 różnych światów podzielonych na 150 leveli. Kopiąc, wspinając się i sprytnie wymijając nieprzyjemne w bliskim kontakcie stworki, musisz zebrać porozrzucane tu i ówdzie skarby. I nie oszaleć przy tym. Grę zaopatrzono również w opcję tworzenia nowych leveli. To dla masochistów.

CZYŻBY NOWY LEADER?

Nigdy nie podejrzewałem Microsoftu o skłonności do robienia gier, a okazuje się, że ten wielki producent "bardzo poważnych rzeczy" całkiem śmiało poczyna sobie na rynku software'owej rozrywki. Oprócz **Flight** i **Space Simulatora** ma on już na swoim koncie także i drugą część **Golfa**. Znacznie poprawiono w nim grafikę, a gracz ma więcej kontroli nad piłką dzięki bardzo dużej kolekcji kijów. Czasem aż trudno na któryś się zdecydować.



CZOŁGI US GOLD W NATARCIU

Zephyr to najnowsze dzieło grupy New World Computing, które wydane zostało z kolei przez US Gold. Umieszcza Cię ono za sterami pancernego pojazdu i... To mało ważne. Nie daj się zabić i sam zabij, ile się tylko da, tyle wiadomości o celach gry powinno Ci jak na razie wystarczyć. **Zephyr** jest grą bardzo towarzyską. Może w niej brać udział do 6 pojazdów kierowanych bądź to przez ludzi, bądź przez komputer, a wszystko to odbywa się w całkiem niezłym, trójwymirowym środowisku.

DOOM W KINIE?

Ta wiadomość zeelektryzuje z pewnością wszystkich doomowców. Universal Studios zakupił prawa do ekranizacji - tak, nie przesłyszeliście się - ekranizacji **Dooma**! Na tym nie koniec, bo wkrótce ma zamiar skorzystać z tych praw. Kontrolę nad całym przedsięwzięciem sprawować będzie Ivan Reitman, człowiek, który na swoim koncie ma między innymi takie produkcje, jak **Ghostbusters 1** i **2** oraz **Meatballs**. To jednak jeszcze nie wszystko. Z przecieków wynika, iż sam wielki Arnie S. jest podobno zainteresowany pomysłem. Świat jest jednak piękny.

CD WCIĄŻ NA TOPIE

GTE Interactive Media zapowiada na najbliższą przyszłość trzy nowe tytuły: **Rapid Assault, Jammit** i **FX-Fighters**. Dygresja: jeśli firma ma w nazwie "interactive" i w dodatku "media", to oczywiste jest, że może zajmować się tylko cedekami. I tak jest w istocie. **Rapid Assault** to trójwymiarowa, rozgrywająca się w czasie rzeczywistym, obudowana bitmapami i dająca się oglądać aż z 16 kierunków przejażdżka pancernym pojazdem, którego jedynym



celem jest strzelanie do innych, trój..., rozgry..., obudow..., pancernych pojazdów.

Jeśli zamiast strzelania, masz ochotę pograć w kosza, weź pod lupę **Jammit**.



Akcja gry oparta jest na filmie White Men Can't Jump i dlatego żadnych hal sportowych tutaj nie uświadczysz. Wszystkie mecze odbywają się za to wprost na ulicach amerykańskich miast, co sprawia, iż **Jammit** jest także programem edukacyjnym - uczy nas, jak wyglądają chodniki w USA. Oczywiście, jeśli chcesz, możesz zaprosić do gry koleżankę.

Ostatni z tytułów to **FX-Fighters**. Jest to mówiąc najprościej trójwymiarowa kopanina podobna nieco do popularnego w salonach gier **Virtual Fighters'a**. Ja w niego grałem i zrobił na mnie wielkie wrażenie, a pogłoski mówią, że **FX-Fighters** jest jeszcze lepszy. Poczekamy, zobaczymy.

Z INNEJ PÓŁKI

Grupa Trilobyte jest w końcowej fazie kręcenia zdjęć do **The 11th Hour**, następcy **The 7th Quest**. Program dostępny będzie również w wersji na komputery z kartą MPEG, więc gały wyjdą



TRYBUNA



nam pewnie od patrzenia na wierzch. Ja natomiast ogłaszam konkurs na nazwę trzeciej części gry. Moja propozycja brzmi: The 15sty Stół.



KOSMICZNEJ RPG CIĄG DALSZY

Trwają prace nad drugą częścią **Whale's Voyage,** kosmicznej RPG, o której zapomnieli już chyba wszyscy, oprócz autorów. Niemniej jednak poprawiono grafikę, urozmaicono akcję gry, tak że (CHYBA) nie powinniśmy się zawieść. Ci, którzy bawili się w pierwszą podróż wielorybów, ucieszą się pewnie na wiadomość, że będą mogli przenieść swoje postacie do części drugiej.

SZYBKĄ JAZDĘ



... zapowiada Domark w **F1 World Championship**, który posiadaczom PC znany jest pod nazwą VROOM. Do pokonania masz wszystkie tory sezonu 1994 oraz sztuczną inteligencję komputera, którego według zapewnień autorów nie da się już tak łatwo objechać. W pogoni za realizmem sięgnięto nawet po efekt tunelu próżniowego tworzącego się za pędzącym bolidem. Wykorzystaj go. Ten tunel, oczywiście.

LIDER BEZ KOŚCI

Grupa Terramarque po wyskokach **Elfmani** zabrała się za wyścigi samochodowe. **P.I.D**, co stanowi skrót od **Private Investigator Dollarally**, już wkrótce ma stać się kolejnym przebojem na Amigi bez kości AGA, o czym chłopaki z Terramarque już teraz są przeświadczeni. Grunt to skromność.

WIND OF CHANGE

... powiał od firmy Gremlin Graphic, która z okazji 10 rocznicy istnienia zafundowała sobie korektę nazwy. Wyrzucono Graphic, a na jego miejscu pojawiło się bardzo na czasie i modne ostatnio słowo INTERACTIVE. Nie jestem pewien, ale może to sugerować, jaki kierunek polityki firma zamierza teraz obrać. Pewnie cedeki. Zainteresowanych informuję, że na zmianę pierwszego członu nazwy będziemy musieli poczekać następne 10 lat.

ZAPASY W STYLU TYRANOZAURUS REX

Time Warner Interactive, znany dotychczas jako Atari Games, zapowiada na przyszły rok **Primal Rage**, już teraz ogłoszonego przez niektórych pogromcą **Mortal Kombat**. Jest to bardzo wyjątkowa kopanina, gdyż do mordobicia zabrały się tym razem dinozaury (!) i inne wielkie jaszczurki. Program ma się ukazać w wersji na CD32 oraz PC.

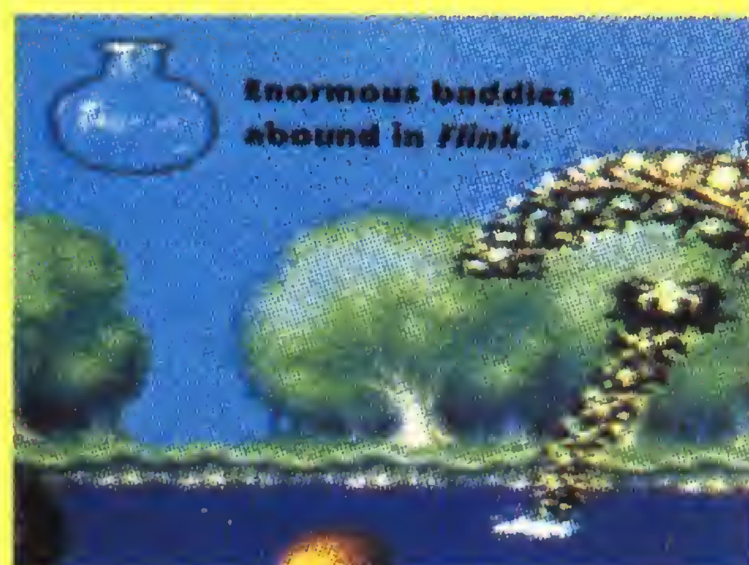
CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Jeszcze nie ostygły emocje po **Championship Manager**, a już ptaszki śpiewają o jego następcy. **Championship Manager 2** ma ponoć dysponować usprawnionym systemem wymiany graczy, wzbogaconymi komentarzami o rozegranych meczach oraz bardzo zabawnym dopingiem nieżyczliwych Ci kibiców. Data narodzin: marzec przyszłego roku.

ZELDA POD STRZECHY

Zelda, popularny przygodowy rolejplej przeznaczony na Super Nintendo, już na wiosnę ma trafić do posiadaczy Amig wszelkiej maści pod nazwą **Witchwood**. Gra jest bardzo prosta i w zasadzie nie wiadomo, co czyni ją tak popularną. Patrzysz na siebie lekko z góry chodzącego po dziwnym świecie i gadającego do każdej postaci, która nawinie się pod rękę (język). Tak chodząc i gadając, odkrywasz powoli historię... ehh, którą masz odkryć, gdyż to jest cel gry. Podobno świetnie się przy tym bawisz (chciałbym w to wierzyć).

REPUTACJA PSYGNOSIS W OPAŁACH!



Reputacja Psygnosis, z którą nie było ostatnio najlepiej, ma się poprawić w związku z wydaniem nowej gry tej grupy. Rzecz nazywa się **Flinky** i: dobra wiadomość to ta, że **Flinky** jest łatwo grywalny i rzeczywiście bawi; zła, że jest to platformówka, co pozostawiam bez komentarza. Co się tyczy szczegółów, to główny bohater, **Flinky**, jest magiem i ma do przejścia 50 leveli okropnie rozmieszczonych na ekranie platform. Jego zawód pozwala mu jednak używać aż 13 czarów, przez co rzecz może być nieco łatwiejsza, niż wskazują na to pozory.

WSZYSTKO DLA KLIENTA

Na pewno nie ja jeden męczę się z **Super Stardust** w beznadziejnych próbach zrobienia tego, co niemożliwe, czyli przejścia dalej. Twórcy gry musieli otrzymać więcej tego typu sygnałów, gdyż prawdopodobnie jeszcze w tym miesiącu zobaczymy **Stardust Special Edition**. Będzie on nie tylko nieco łatwiejszy od pierwowzoru, ale również bardziej przyjazny dla gracza. Otrzymasz mianowicie możliwość sterownia z klawiatury, a ponadto Twój statek będzie się prezentował o niebo lepiej dzięki drastycznej zmianie nadwozia.

LOGITECH: MADE IN ITALY

Logitech, niekwestionowany leader w produkcji myszy, wziął niedawno pod swoje skrzydła grupę włoskich pojektantów, którzy w rewanżu za ten gest zaprojektowali kolekcję myszek. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż od wyrobów innych producentów różnią się one nie tylko "linią", lecz również zewnętrznym "obiciem". Rezultat jest szokujący. Kto na przykład nie chciałby mieć myszki wyglądającej jak zrobiona z drewna?

P.O.



CRYSTAL DRAGON



Black Legend

Od pewnego czasu byłem święcie przekonany, że role-playing w stylu *Dungeon Mastera* czy *Eye of the Beholder* dawno już odeszło w zapomnienie i tylko gracze sfrustrowani brakiem pieniędzy na lepszy sprzęt (to ja) wciąż szukają dróg wyjścia z podziemnych labiryntów (i swoich kłopotów finansowych).

Historia mówiąca o tym, dlaczego znalazłeś się w niekończących się korytarzach **Crystal Dragon** firmy **Black Legend** nie jest istotna. Jesteś tam i tyle. Musisz natomiast jakoś wyjść. Niestety, jest Ciebie tylko dwóch i dlatego stojące przed Tobą zadanie jest dwa razy trudniejsze, niż na przykład miało to miejsce w *Eye of the Beholder*.

Już na pierwszy rzut oka widać, iż grafika w **Crystal Dragon** nie należy do tych, o których mówi się, iż są wyrafinowane. Wszystko jest tutaj proste i surowe. Znacznie lepiej wypada za to sterowanie grą. Oczywiście, myszka gra tutaj główną rolę, jednak zalety interfejsu widać dopiero, gdy dochodzi do walki - koniec z chaotycznym przesuwaniem kursora po ekranie. Wszystko jest tak rozplanowane, abyś w maksymalnie krótkim czasie mógł zadać jak najwięcej ran i to nie męcząc przy tym nadgarstka. Program polecany przez lekarzy ortopedów.



P.O.

Sensible Golf



Sensible Software

Golf nigdy nie był moją ulubioną rozrywką - i to zarówno ten w plenerze, jak i jego komputerowy odpowiednik. Teraz jednak temat ten podjęła firma *Sensible Soccer*, a to może oznaczać tylko jedno - że będzie to kolejny przebój; jak zwykle, gdy **SS** (nie mylić z tym SS) za coś się bierze.

Ku mojemu zdziwieniu ostatnie sukcesy firmy (*Sensible Soccer* oraz *Cannon Fodder*) wniosły całkiem sporo do nowej gry. Z piłki zapożyczono połowę nazwy, a z Foddera małe, śmieszne ludziki, którym tym razem zamiast karabinów dano do ręki kije golfowe. W rezultacie nazwa gry brzmi **Sensible Golf**. Żelazna logika.

Sensible Golf zrywa z dominującą do tej pory modą, która kazała umieszczać kamerę zawsze za zawodnikiem. Chłopaki z **SS** umieścili ją po prostu nad nim. Obraz na ekranie przypomina w rezultacie i *Foddera*, i *Soccer*, jednak można go powiększać i pomniejszać w zależności od tego, czy chcesz bardziej skupić uwagę na zawodniku, czy też na locie piłki. Garfika, jak sam się przekonasz, przypomina natomiast nieco tę, którą widziałeś w *Theme Park*. Co jest lepsze, zależy już od gustu indywidualnego gracza.



P.O.

POWERDRIVE



Denton Design

Producenci gier nie poruszali ostatnio tematu wyścigów samochodowych zbyt często, czego przyczyną były pewnie próby skopiowania choćby części *Dooma* i opatrzenia produktu finalnego własną plakietką. Myślę jednak, że większość firm software'owych pozbyła się już wszelkich złudzeń i dlatego znów możesz się pościgać.

Powerdrive firmy **Denton Design** to niemalże standardowy przedstawiciel swojej klasy. Do wyboru masz 6 samochodów, które tym razem nie są dziełem li tylko wyobraźni programistów, gdyż wszystkie one jeżdżą po naszych drogach. Możesz więc wystartować na przykład we Fiacie Cinquecento lub Oplu Astra, aby po wygraniu kilku wyścigów przesiąść się do Forda Escorta lub Toyoty.

Wszystkie wyścigi w **Powerdrive** rozgrywają się w bardzo urozmaiconej scenerii, poczynając od stepów Kenii, poprzez wrzosowiska Angli, a na śniegach Szwecji kończąc. Dodatkową atrakcją mogą być również bardzo ładnie wykonane sprity ścigających się samochodów. Tutaj ciekawostka: dla kół zastosowano oddzielne sprity! To chyba przełom.



P.O.

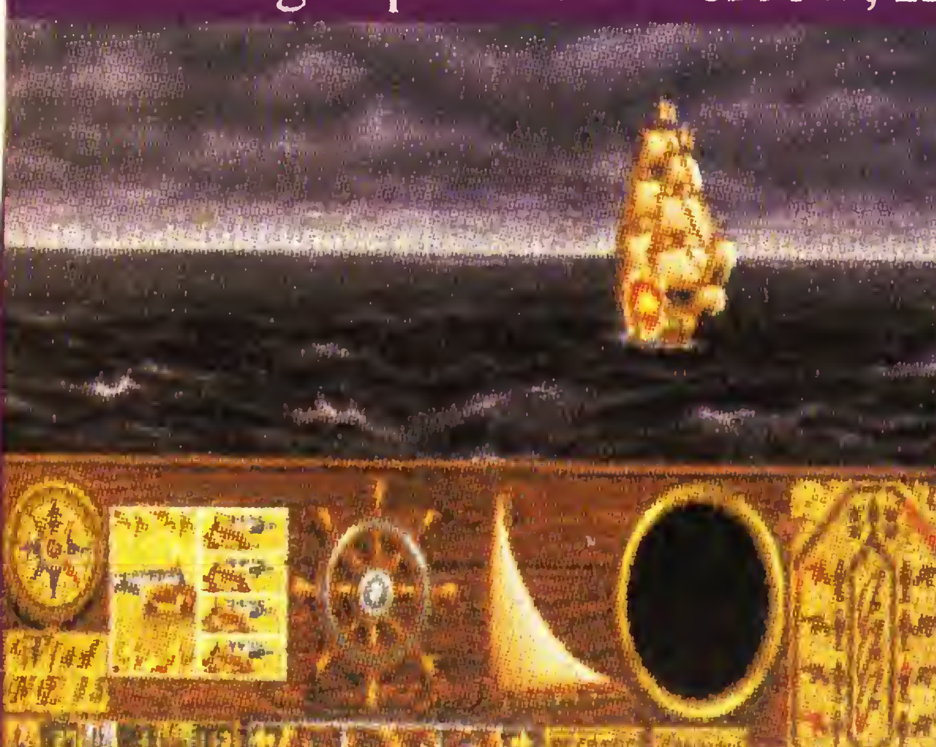
High Seas Trader



Impressions

Przed Tobą kolejna porcja strategii, tym razem bardziej gospodarczej niż wojennej. **High Seas Trader** firmy **Impressions** stawia Cię wobec trudnego zadania zdobycia fortuny na handlu morskim w (chyba) XVIII wieku. Na ten okres wskazują przynajmniej ubiory postaci występujących w grze. Co konkretnie masz jednak zrobić? Ano najpierw weź jakieś pastylki na chorobę morską, gdyż będziesz dużo pływał. W grze znajdziesz prawie 120 portów rozrzuconych po wszystkich kontynentach. Jedne są łatwo dostępne, ale za to zysk z handlu z nimi jest nikły, inne natomiast będą dla Ciebie bardziej dochodowe, ale niestety w pobliżu grasują piraci. Powinieneś zaopatrzyć swoją flotę w kilka okrętów wojennych, a wtedy Twoje statki handlowe będą jako tako bezpieczne, musisz jednak pamiętać, iż łączna ilość statków pływających pod Twoją banderą nie może przekroczyć 16.

Według zapewnień twórców, **High Seas Trader** ma być dostępny dla wszystkich. Ma to prawdopodobnie oznaczać, iż bardzo szybko połapiesz się, o co chodzi i gdzie nacisnąć, żeby coś zrobić. Z grami strategicznymi różnie to jednak bywa i dlatego - poczekamy, zobaczymy.



P.O.



Magic Carpet

IBM

Bullfrog

Trzeba mieć naprawdę nierówno pod sufitem, żeby zrobić symulator lotu latającym dywanem, który zresztą już po minucie grania okazuje się być strzelaniną. Ta niezwykła gra nazywa się **Magic Carpet** i już wkrótce może się stać przyczyną gwałtownego wymierania 386 i jeszcze gwałtowniejszego wzrostu liczby kupowanych 486.

Akcja **Magic Carpet** toczy się wokół magii (Magic), latania na dywanie (Carpet) i zabijania (bez odpowiednika w tytule z uwagi na czyhającą wszędzie cenzurę), przy czym ten ostatni wątek powinien stać na pierwszym miejscu, co jest zgodne z mentalnością chłopaków z **Bullfroga**, którzy robią tylko gry o zabijaniu (patrz: Syndicate). Niezwykłość gry polega jednak nie tyle na wyborze tematu, ile na rewelacyjnej grafice, w której zastosowano wszystkie najnowsze osiągnięcia z cieniowaniem Gourauda i bit-mapą włącznie. Na dodatek może to to pracować w rozdzielczości sięgającej nawet 1280 na 800 pikseli. Efekt przeszedł chyba nawet oczekiwania twórców. Latanie ponad wierzchołkami gór, nad powierzchnią morza, gdzie światło załamuje się na falach, czy pikowanie na nieprzyjacielskie budynki, to wszystko trzeba "przeżyć naocznie".



P.O.

HELL

IBM

Gametek

Trudno mi powiedzieć, skąd bierze się cały ten natłok gier w stylu thriller, cyberpunk, techno-thriller, horror, cyberthriller, punk-techno... eee, zapędziłem się. W każdym razie po ***Blood Net*** i ***Dream Web*** przyszła kolej na **Hell**, w którym główne skrzypce gra etatowy hollywoodzki odtwórca ról maniakalno-psychopatycznych: Dennis Hopper (***Blue Velvet, Easy Rider, Paris Trout***). Oczywiście, i tym razem kreuje on postać negatywną.

Hell przenosi Cię w ciemną przyszłość roku 2094, kiedy to zwykli ludzie ciemiężeni są przez okrutny reżim zwany The Hand of God (Ręka Boga). Ty, jako członek poprzedniego rządu, postanowiłeś coś z tym zrobić - tym bardziej, że plotki głoszą, iż reżim zdobył w jakiś sposób klucze do bram Piekła i zamierza wykorzystać jego potęgę do umocnienia własnej władzy. To "coś z tym zrobić" nie będzie jednak łatwe, gdyż agenci Ręki Boga są na Twoim tropie, a i samo Piekło nie pozostanie obojętne wobec Twoich prób obalenia reżimu. Walka zapowiada się na bardzo emocjonującą, tym bardziej, że z głowy Dennisa Hoppera wyrastają rogi i zachowuje się on odpowiednio do swojego wyglądu.



P.O.

Little Big Adventure

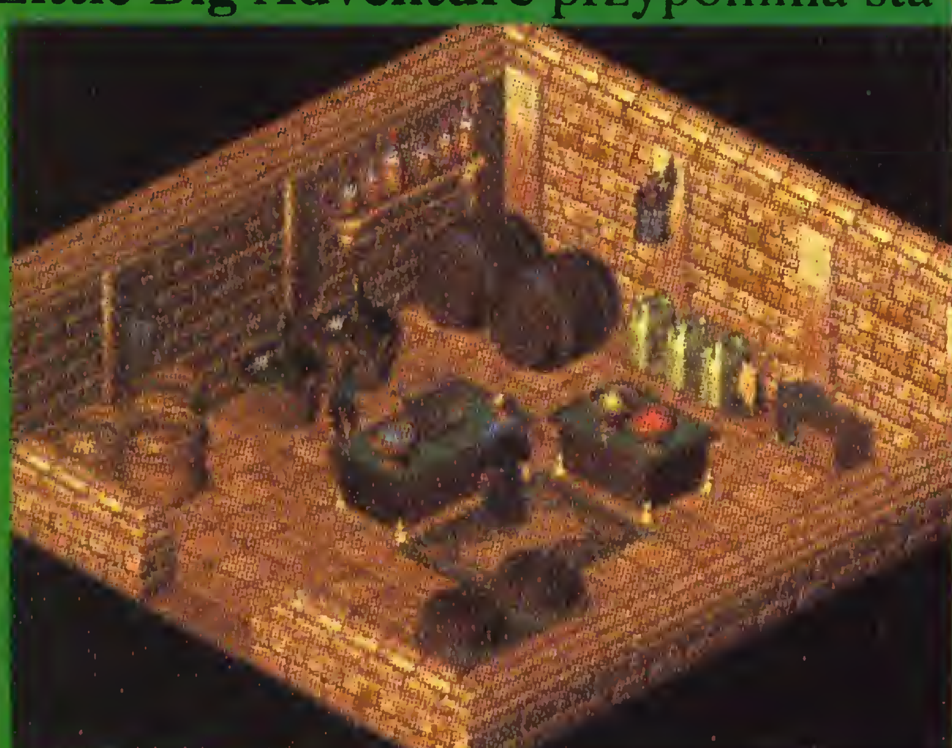
IBM

Electronic Arts

W odległej przyszłości, na odległej planecie, ludzie dopełnili właśnie tradycyjny ludzki rytuał i pozabijali się wszyscy na jakiejś wojnie... czy też pomarli we własnych spalinach. Cóż, taka nasza natura. Na ich miejscu pojawiły się trzy inteligentne rasy: Grobowie, Rabibunowie i Quetch. Żyłoby im się całkiem fajnie, gdyby nie Dr Funfrock, który zdobył władzę, założył państwo, wygnał wszystkich mieszkańców z półkuli południowej i na pewno robi tam teraz takie rzeczy, że gdyby to wyszło na jaw, włos zjeżyłby się na głowie.

Do powstrzymania Dra Funfrocka wyznaczono Ciebie. Nazywasz się Twinsen, należysz do rasy Quetch, a co więcej, wierzysz, że to sam Bóg kazał Ci walczyć z Doktorem - coś jak Joanna D'arc w spodniach. Czeka Cię w każdym razie wiele przygód i jeszcze więcej chodzenia, gdyż świat jest wielki: 40 lokacji, 50 budynków, 10 wysp, góry i oceany (czy coś pominąłem?).

Od strony wizualnej **Little Big Adventure** przypomina stare jak świat ***Knight Lore***. Ale "tylko" przypomina, gdyż za omawianą grą stoją ci sami ludzie, którzy robili ***Alone in the Dark***. To świadczy chyba samo za siebie.



P.O.

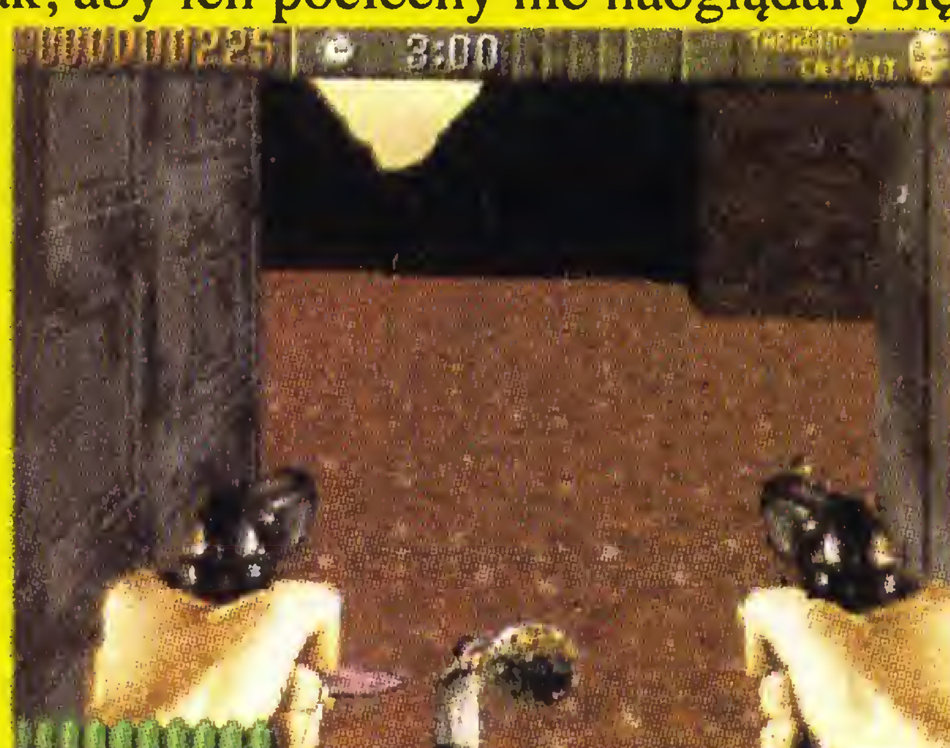
Rise of the Triad

IBM

Apogee

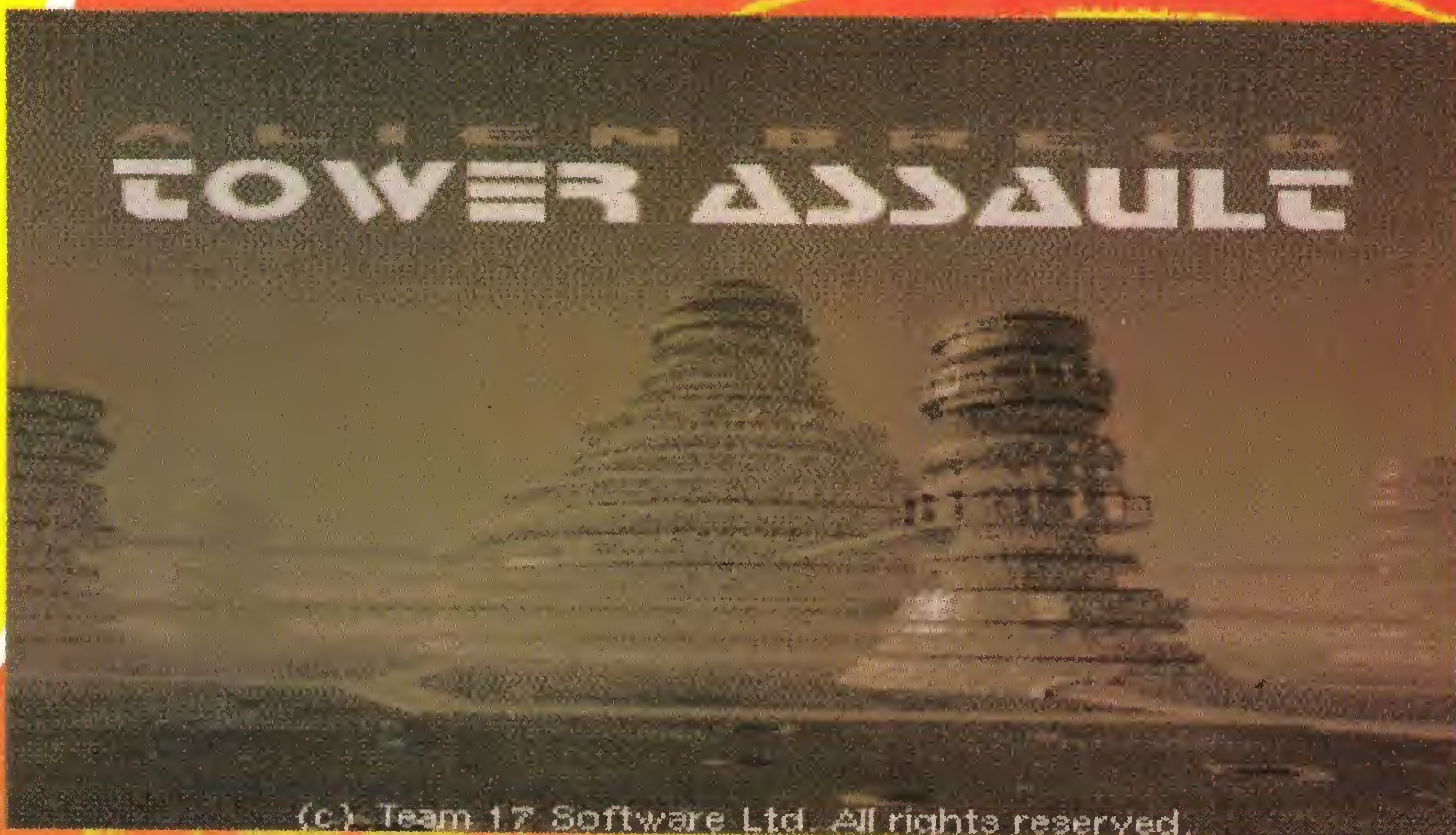
Doom uruchomił prawdziwą lawinę naśladowców, z których każdy stara się udowodnić swoją wyższość nad pierwowzorem. **Rise of the Triad** firmy **Apogee** jest nieco inny. Scott Miller, szef firmy, bez ogródek przyznaje, że zastosowane w grze procedury poruszania się w trójwymiarowym środowisku nie są tak dobre, jak te, których używa ***Doom***. Z drugiej strony **Rise of the Triad** dysponuje całym zestawem opcji, do których ***Doom*** się nie umywa. Możesz więc na przykład patrzeć w górę i w dół; do dyspozycji masz 9 rodzajów broni; swojego bohatera wybierasz spośród 5 różnych postaci; masz możliwość ogłupiania swoich przeciwników za pomocą własnego (digitalizowanego) głosu; w końcu, gdy znudzi Ci się zwyczajna gra, możesz zamienić się w giganta i wszystkich ich rozdeptać.

Rise of the Triad dysponuje jeszcze jedną, rewolucyjną wprost opcją. Rodzice mogą mianowicie zablokować hasłem dany poziom trudności tak, aby ich pociechy nie naoglądały się zbyt wiele krwi na wyższych levelach. Już widzę scenkę rodzajową z życia rodziny: "Mamo, czy jak będę grzeczny, to pozwolisz mi trochę więcej postrzelać? Ależ tak synku" Do czego ten świat zmierza?!



P.O.





Producent: Team 17

Minęło ponad pół roku od chwili, kiedy po raz pierwszy wspominaliśmy o tej grze (5/94) i oto nadszedł czas - **Alien Breed: Tower Assault** stał się faktem. Początkowo tytuł ten miał być przeznaczony wyłącznie na CD32, ale na szczęście twórcy z **Team 17** odstąpili od tego zamiaru i postanowili rozszerzyć ofertę na Amigi 1200 i - UWAGA - Amigi 500/600 (o PC i Atari na razie nic nie słychać, ale wkrótce na pewno także właściciele tych komputerów zostaną usatysfakcjonowani).

Spytasz, dlaczego trzecia część **Alien Breeda** nie nosi po prostu sygnatury 3, zamiast jakiś tam dziwacznych tałerasoltów? Ano dlatego, że tak naprawdę gra ta nie jest trzecią częścią, tylko edycją specjalną. Jest też pożegnaniem z dotychczasową oprawą graficzną **Alien Breeda**, ponieważ następna część (ta prawdziwa trzecia) będzie "domowata".

Określenie "edycja specjalna" właściwie mówi samo za siebie. Oznacza tę samą grę, co jej poprzedniczka, ale w innej, lepszej wersji. Wystarczy spojrzeć na ulotki reklamowe i obrazki z gry, by stwierdzić, że to nic innego, jak ulepszony **Alien Breed 2**. Ale jak ulepszony!

Po pierwsze, masz 55 poziomów do przejścia, wszystkie w znacznie udoskonalonej oprawie graficznej.

Po drugie, misje są bardziej rozbudowane i tworzą jednorodną, niezwykle wciągającą fabułę (bez przechwałek, sprawdziłem).

Po trzecie, umieszczono misje polegające na ratowaniu zakładników.

Po czwarte, wprowadzono misje będące wątkami pobocznymi w stosunku do głównej fabuły.

Po piąte, zaprojektowano tzw. ciemne poziomy, co oznacza, że w niektórych sektorach wyłączone jest światło i widzisz tylko na odległość strzału.

Po szóste, dodano nowe bronie i nowe przedmioty (np. pancerz ochronny).

Po siódme, umożliwiono niszczenie nie tylko niektórych obiektów, ale także ścian (nareszcie!).

Po siódme, po poziomach rozlokowano pomieszczenia, w których panuje wysoka radioaktywność, co znacznie potęguje efekt zagrożenia i utrudnia wypełnienie misji.

Po ósme, sektory zewnętrzne, poza nieustannym bombardowaniem, wzbogacono o działka laserowa i pola minowe.

Po dziewiąte, poszerzono gamę przeciwników o nowych Obcych (np. niewidzialnych, jak w ***Doomie***).

Po dziesiąte, skomponowano nową muzykę (aż ciarki idą po plecach).

Po jedenaste, po dwunaste, po trzynaste...

Tak naprawdę można by jeszcze długo wymieniać, ale nie ma po prostu na to miejsca. Powiem jeszcze tylko, że w wersji na CD32 (do kompaktu z grą załączono także **Alien Breeda 2**) można obejrzeć wspaniałe animowane wstawki (3D, rendering). Niestety, wersje na pozostałe komputery pozbawione są tego efektu, ale przecież i tak wystarcza to, co jest, a jest sporo.

Obsługa samej gry właściwie nie różni się od swoich poprzedników. Zaraz po wgraniu programu pojawia się plansza tytułowa (ach, ta muzyka). Wciśnięcie fire'a powoduje ukazanie się menu. Poszczególne opcje to (od góry):

PLAYERS - ilość graczy, tj. jeden/dwóch (one/two).

SHARE CREDITS - sposób gospodarowania kasą, tj. wspólne/oddzielne (on/off).

DIFFICULTY - poziom trudności, tj. łatwy/trudny (normal/tough).

HURT PLAYERS - odnoszenie ran, tj. włączone/wyłączone (on/off).

RETREAT MODE - opcja cofania się, tj. włączona/wyłączona (on/off).

CONTROL TYPE - obsługa, tj. joystick/joystick-mysz (joy/pad). Przy graniu w pojedynkę nie ma problemu - zawsze będzie to joystick. Natomiast kłopot sprawia gra we dwóch. Wybranie opcji "pad" powoduje, że jeden gracz gra joystickiem, a drugi myszą. Niestety, korzystanie z tej ostatniej charakteryzuje się dużą niewygodą obsługi, dlatego lepiej już wybrać pierwszą możliwość i grać dwoma joy'ami.

ENTER MISSIONCODE - kody (uwaga, osobne kody są dla jednego gracza, a osobne dla dwóch).

START ASSAULT - rozpoczęcie gry.

Na uwagę zasługuje tutaj opcja ***RETREAT MODE***, pozwalająca Twojej postaci chodzić tyłem i, co ważniejsze, jednocześnie strzelać. Trzeba przyznać, że to jeden z lepszych pomysłów, który znacznie podnosi Twoje możliwości (i szanse) w trakcie samej zabawy.

Grasz przede wszystkim joystickiem (ewentualnie dwoma joystickami bądź joystickiem i myszą w przypadku prowadzenia rozgrywki we dwóch). Pewne rozkazy wydajesz także przy pomocy klawiatury:

Spacja - wejście do terminala.

Alt - zmiana broni (lewy - gracza 1, prawy - gracz 2).

Shift - chodzenie tyłem (lewy - gracza 1, prawy - gracz 2).

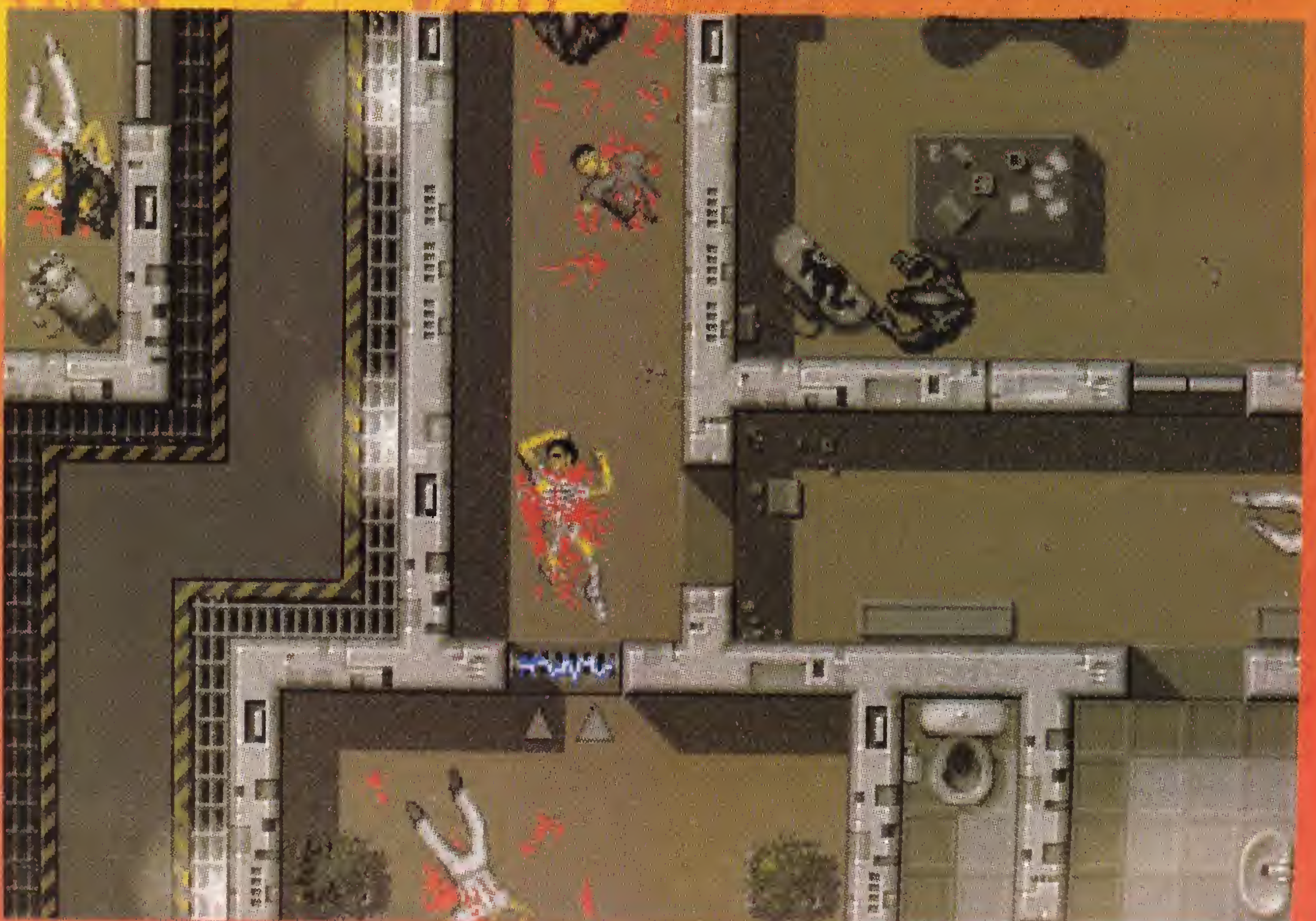
M - mapa.

S - okno smartcards.

R - okno misji.

P - pauza.

Dla wyjaśnienia powiem, że użycie w trakcie gry klawisza Shift spowoduje, że





Twoja postać zacznie się poruszać tyłem na stałe i wycofanie się z tej opcji jest możliwe dopiero po ponownym naciśnięciu tego klawisza. Lepszą, bo krótkotrwałą zmianą sposobu chodzenia jest wydanie takiego rozkazu z joysticka. Wystarczy jedynie podczas oddawania ognia (tylko wtedy!) skierować drążek joy'a w przeciwną stroną. Kiedy się zatrzymasz i puścisz fire (przestaniesz strzelać), wszystko automatycznie wróci do normy. Jest to o tyle skuteczne, że w niektórych sytuacja nie ma po prostu czasu na bawienie się klawiaturą lub konieczna jest tylko chwilowa zmiana sposobu chodzenia.

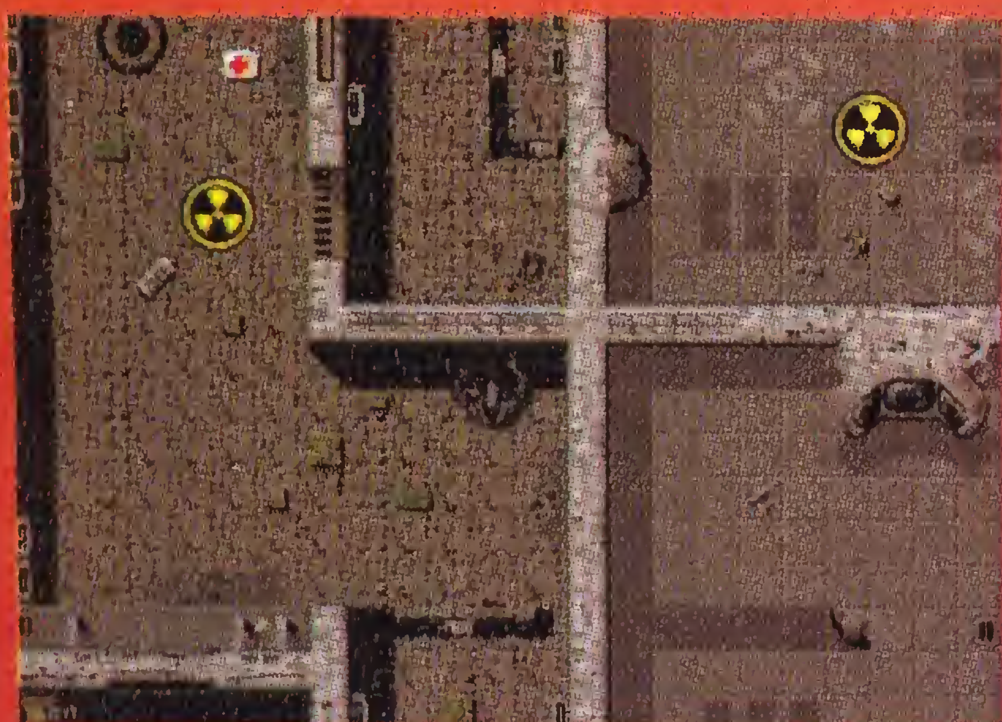
Ekran gry rozwiązano praktycznie w ten sam sposób, jak to miało miejsce w **Alien Breed 2**. "Ten sam" nie znaczy jednak "taki sam". Nieco inaczej przedstawiono górną i dolną belkę informacyjną gracza. Znajdują się tam (od lewej): zużycie aktualnego życia (długi brązowy wskaźnik), ilość żyć (okienko LIVE), zużycie załadowanej amunicji (krótki brązowy wskaźnik), ilość magazynków (okienko AMMO, powyżej 9 pojawia się +), ilość kluczy (okienko KEY). Czy to zmiany na lepsze? Nie wiem. Dla mnie na przykład taki układ jest mniej czytelny, ale może to kwestia przyzwyczajenia.

Samo pole gry, choć podobne, również uległo przekształceniom, ale wyłącznie pod kątem jakości grafiki. Po staremu więc widzisz teren z góry, tyle tylko, że teraz jest on znacznie bogatszy w szczegóły (np. dymiący cośtamlot, Obcy żywiący się trupami, poblask od włączonego telewizora). W punkcie centralnym znajduje się Twoja postać (przy grze we dwóch program ustawia środek hipotetyczny pomiędzy obiema postaciami). Natomiast wokół wszystko drży, grzmi, huczy, buczy, wybucha, strzela, atakuje, pożera itp. itd. Oczywiście, na planszy poza istotami i urządzeniami Tobie nieprzyjaznymi znajdziesz również osoby i rzeczy przyjazne. Ludzie wskażą Ci na niektórych poziomach dalszą drogę, przedmioty natomiast będziesz namiętnie zbierał lub uruchamiał (czasem także niszczył). Do zbierania czekają więc:

a) dodatkowe życia (brązowe koło z wykrzyknikiem) - nie trzeba chyba nic wyjaśniać;

b) apteczki (białe koło lub prostokąt z czerwonym krzyżem) - pierwsze uzupełniają tylko część aktualnego życia, drugie zaś czynią to w całości;

c) skanery (szary prostokąt z czarnym ekranem) - są tylko jednorazowego użycia i ukazują obraz całego poziomu;



d) kredytki (zielone lub żółte prostokąty) - pierwsze mają wartość 100, zaś drugie 1000;

e) magazynki (duże, szare prostokąty) - wiadomo, po co to;

f) klucze (małe, szare prostokąty) - ich posiadanie pozwala otwierać drzwi w stosunku 1:1, przy czym drzwi oznaczone u zamka jakimś kolorem mogą być otwarte tylko kluczem ze znakiem tego samego koloru (zdarzają się też karty magnetyczne, które otwierają wszystkie drzwi na danym poziomie);

g) smartcards (biały prostokąt ze zdjęciem) - coś w rodzaju kart z zapisem magnetycznym o treści pozwalającej ukierunkować dalsze działania (stąd konieczność znajomości języka angielskiego lub posiadania odpowiedniego słownika).

Prócz tego zdarzają się również różnego rodzaju przedmioty bonusowe, które dają efekty specjalne (np. koło z literą A powoduje chwilową nieśmiertelność).

Twoimi przeciwnikami będą nie tylko różnej maści Obcy, ale także miny (dwa rodzaje), bomby (po staremu), samonaprowadzające działka laserowe (te zainstalowane na wolnym powietrzu oraz te ścienne), radioaktywne pomieszczenia (oznaczone stosownym znakiem), w końcu własna bezradność wobec piętrzących się zagadek. Wierz mi, to wystarczy, by zginąć w tej grze dziesiątki razy.

Główną trudnością gry nie są jednak wszystkie te przeciwności, a kolejność przechodzenia poziomów. Tu naprawdę można się pogubić. Już na pierwszej planszy masz trzy możliwości wyjścia z niej. Na następnej znowu zastajesz dwie lub trzy drogi. Potem znów i znów, aż w końcu stwierdzasz, że kompletnie się pogubiłeś i nie wiesz, w którą stronę iść (osobiście poważnie się zastanawiam nad sporządzaniem planu, który przedstawiałby wzajemny rozkład poziomów). Taki bieg rzeczy ma także swoje plusy - można zaczynać grę (a potem przechodzić poziomy) po kilka razy i w różnych układach, wciąż stwierdzając, że odkryło się coś nowego.

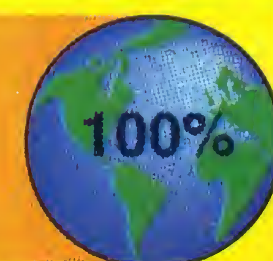
Podsumowując, **Alien Breed: Tower Assault** jest faktycznie zwieńczeniem tego cyklu. Nie ma sobie równych ani wśród swoich szlachetnych poprzedników, ani wśród innych programów tego typu (np. Chaos Engine). Wpływa na to nie tylko doskonała oprawa graficzna i dźwiękowa, ale także bogactwo fabuły. To chyba pierwszy taki przypadek, kiedy zwykła zręcznościówka ewoluowała w stronę gry zręcznościowo-strategiczno-logicznej (nawet tak, a co) do tego stopnia, że scaliła te trzy gatunki w jedno. Oczywiście, cały czas pozostając jednak głównie grą zręcznościową, co daje jej szerokie pole odbiorców. Krótko mówiąc, **Team 17** naprawdę pięknie pożegnał się ze swoim ulubionym cyklem, dając nam, szarym konsumentom, wspaniały prezent gwiazdkowy.

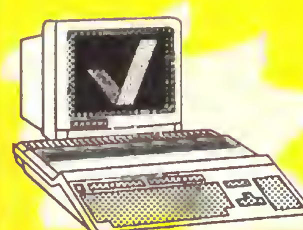
Boss

KILKA PRAKTYCZNYCH PORAD

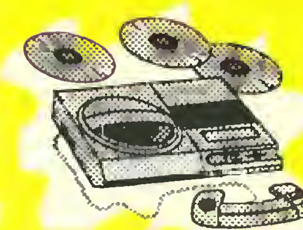
1. Na pierwszej planszy idź w jej lewy dolny róg. Przy rowie znajdziesz sporo szmalu i dodatkowe życie.
2. Aby przejść na tej planszy na teren bazy, musisz wdepnąć na minę. Zaraz za bramką będą apteczki. Moja rada, prawa bramka jest korzystniejsza, bo zaraz obok (w lewo i w dół, do furtki) znajduje się kilka cennych przedmiotów.
3. Na terenie bazy (wciąż pierwsza plansza) zbierz wszystkie smartcards (dwie).
4. W sektorze 4 (zewnętrznym) tajne przejście znajduje się dokładnie w lewym górnym rogu i jest nim... mina! Ach, ile tu skarbów!
5. W sektorze 5 (zewnętrznym), w lewym górnym rogu znajdziesz martwego kolesia. Podejdź do niego, a znajdziesz ciekawą broń.
6. W tym samym sektorze, ale po drugiej stronie płotu, musisz włączyć wszystkie generatory (takie duże, metaliczne kloce, nieruchome w przeciwieństwie do swych buczących i kołyszących się "braci"). Wystarczy tylko podejść do urządzenia od odpowiedniej strony, a uruchomi się samo. Potem idź do dolnej bramki, przed którą leży smartcarts. Bramka przepuści Cię i... droga do ENGINEERING SECTOR 1 stoi otworem.
7. Jeśli nie chce Ci się robić powyższych czynności, wskocz na poziom inżynierski od razu, wpisując w menu ENTER MISSIONCODE następujący kod: FKASMCEAADCAAADJ (tylko dla jednego gracza).
8. W ENGINEERING SECTOR 2 musisz znaleźć klucz do windy (tej po drugiej stronie jednostronnego przejścia). Nie obędzie się bez rozbijania ścian. Miejsca, które się do tego nadają, są wielkości drzwi i nieco różnią się wyglądem od pozostałej części ściany (są też nieco cieńsze). Aby otworzyć drzwi do windy, musisz jeszcze uruchomić WSZYSTKIE wirniki (coś jak toporne, metalowe, czterolistne koniczyny). Wystarczy do nich podejść.
9. Wspomniane już generatory (uruchomione) możesz zniszczyć, kiedy zajdzie taka konieczność (!), podchodząc z tej samej strony i "uderzając" je z górnego boku.
10. Używaj klawisza M (wywołanie mapy) jak najczęściej. To Twój jedyny sposób orientacji w terenie. Uwaga! Na niektórych poziomach mapy nie można uruchomić.
11. W korytarzach łączących sektory uważaj na niewidzialnych Obcych.
12. Jeśli chcesz mieć grę na twardym dysku, wystartuj ją z drugiego dysku, a potem na polecenie włóż sformatowaną dyskietkę. W ten prosty sposób otrzymasz dysk instalacyjny.

ZRĘCZNOŚCIOWA





500
1 MB RAM
też AGA



CD 32



CORRIDOR 7

Producent: Capstone

Gry-strzelanki typu ***Wolfenstein 3D*** zajęły już dawno swoją pozycję na rynku. Mają w chwili obecnej już długą tradycję i zyskały grono wiernych miłośników. Początek tej zabawie dała firma ***ID Software***, która dotąd utrzymuje niekwestionowane pierwsze miejsce i niezaprzeczalny prymat. Przypomnijmy, że rozpoczęło się od ***Wolfensteina 3D***, przez ***Spear of Destiny***, po sławetnego już ***Dooma***. Obecnie firma ta uraczyła notorycznych morderców produktem ***Doom II - Hell on Earth***. Jak wobec takich konkurentów prezentuje się najnowsze dziecko firmy **Capstone** pod wszystko mówiącym tytułem **Corridor 7**?

Legenda jest krótka i standardowa. W roku 2029 obecność człowieka w Układzie Słonecznym została ugruntowana. Podczas jednej z wypraw badawczych na Marsa astronauci odnajdują dziwny przedmiot, który przewożą na Ziemi. Przedmiot okazuje się być bramą czasoprzestrzenną, którą paskudni obcy zamierzają wykorzystać do podboju Niebieskiej Planety (ci to mają zdrowie). Na razie sytuacja nie jest tragiczna, żołnierze wroga opanowali budynek instytutu naukowego i tam zbierają siły. Światowy Rząd postanawia wysłać jednego komandosa, który uzbrojony po zęby zażegna niebezpieczeństwo.

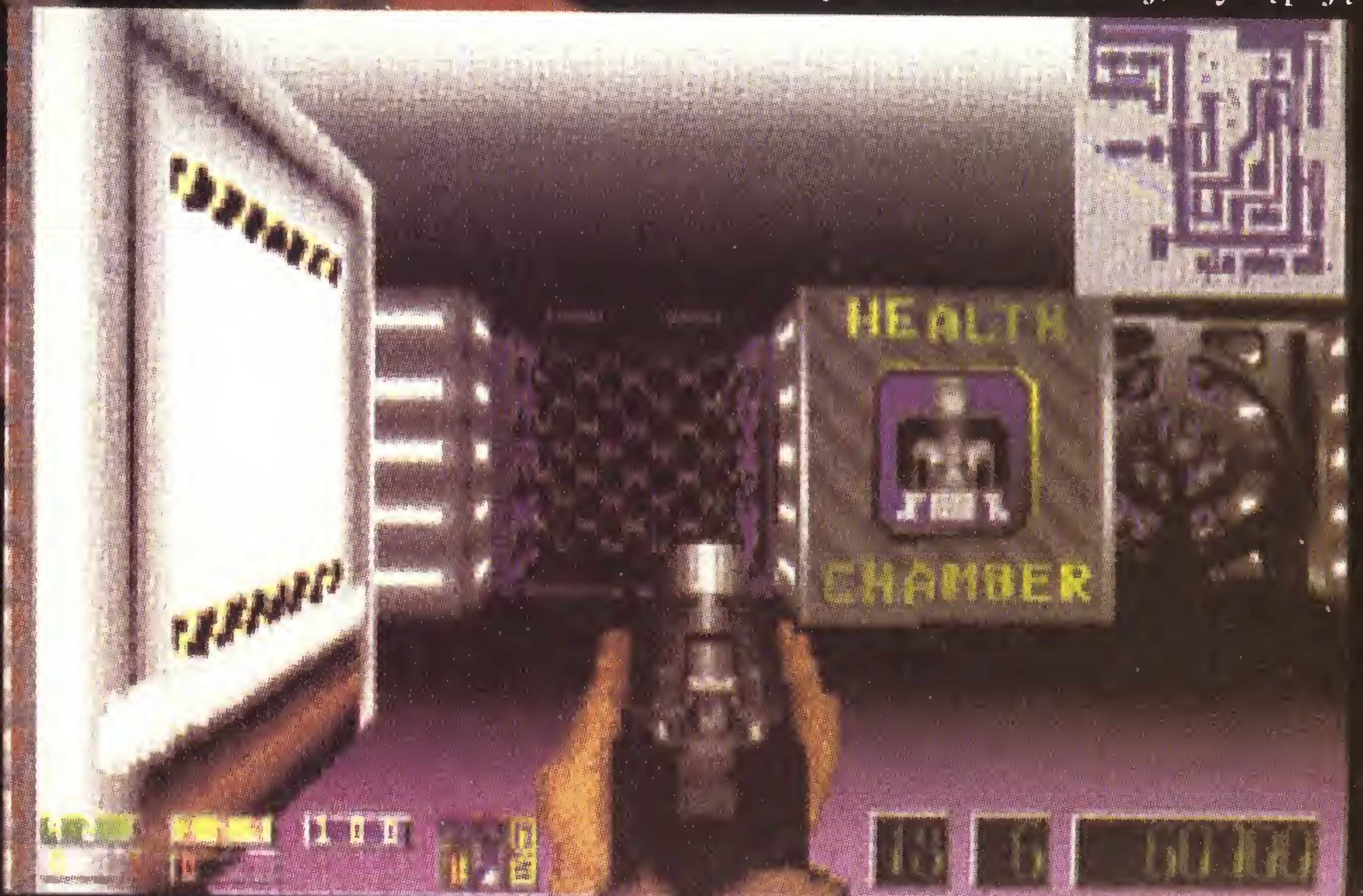
Po serii ładnych obrazków oczom odbiorcy ukazuje się standardowy ekran początkowy. Można tu zacząć nową grę, kontynuować starą, obejrzeć tablicę wyników itp. Na samym starcie należy podać stopień trudności i już po chwili stoi się na początku pierwszego poziomu. Tu mała dygresja. **Corridor 7** jest podobny (choć nie stał się plagiatem) do Dooma, dlatego dalszą część opisu będę kontynuował na zasadzie porównania tych dwóch produktów.

Otóż na pierwszy ostrzał idzie postać naszego bohatera. Muszę przyznać, że jego "giwera" jest bardzo podobna do broni żołnierza z Dooma. W czasie poruszania się drga bardzo podobnie. Można by nawet pomyśleć, że to ta sama osoba. Za to wystroje wnętrz różnią się już diametralnie. W omawianej tu grze rzuca się w oczy paleta kolorów. W większości widzimy odcienie szarości, brązu i błękitu. Cóż, chyba nie zabrzmiało to zachęcająco, ale kto powiedział, że każdy budynek ma mieć wnętrza we wszystkich kolorach tęczy? Ponadto zwracają uwagę kształty pomieszczeń. Wszystkie ściany są względem siebie ustawione pod kątem prostym. Nie uświadczysz tu żadnych wymyślnych ośmiokątów, trapezów ani innych figur. Sufit zawsze jest na tej samej wysokości, nie ma także schodów, czy stopni, jak w ***Doomie***.

Nic to jednak. Poza tym przecież nie mogę grafice wiele zarzuci. Korytarze, drzwi i ściany wyglądaj naprawdę realistycznie i potęgują nastrój grozy. Po prostu, jest to budynek biurowy, w którym za każdym rogiem może czyhać Zły. Bardzo cenną innowacją jest wprowadzenie przezroczystych ścian, przez które można zajrzeć do środka pokoju. Oprócz tego mamy komputery, rakiety, butle z gazem i inne ciekawe elementy wystroju.

Oczywiście części labiryntu odgrodzone są od siebie drzwiami. Jedne z nich (żółte) nie stanowią problemu, podczas gdy pozostałe (czerwone i niebieskie) mogą sprawić spore kłopoty. Do otwarcia ich potrzebne są bowiem klucze dostępu. Po te należy się udać do czarnych monitorów wbudowanych w ściany. Skorzystanie z takiego urządzenia powoduje alarm (Intruder alert) i informuje wroga o naszej pozycji, lub udostępnia klucz (Acces granted). Naturalnie każdy poziom zawiera ukryte ściany, za którymi można znaleźć cenne przedmioty, takie jak baterie do wizora, zastrzyk adrenaliny uzupełniający siły lub chwilową nieśmiertelność. Każdy z nich z pewnością Wam pomoże w walce z hordami obcych kreatur. Oprócz wyżej wymienionych gadgetów naturalnie gdzieś znajduje się dodatkowa broń, która znacznie ułatwia wędrówkę (np. M-343 Minigun - życie stało się prostsze).

Jak już wspomniałem, budynek jest opanowany przez całą armię stworów nie z tego świata. Ich liczba na każdym poziomie zależy od stopnia trudności. Występuj one w wielu różnorodnych odmianach, więc nie można się raczej nudzić. Jedne są bardziej niebezpieczne, inne mniej; występują

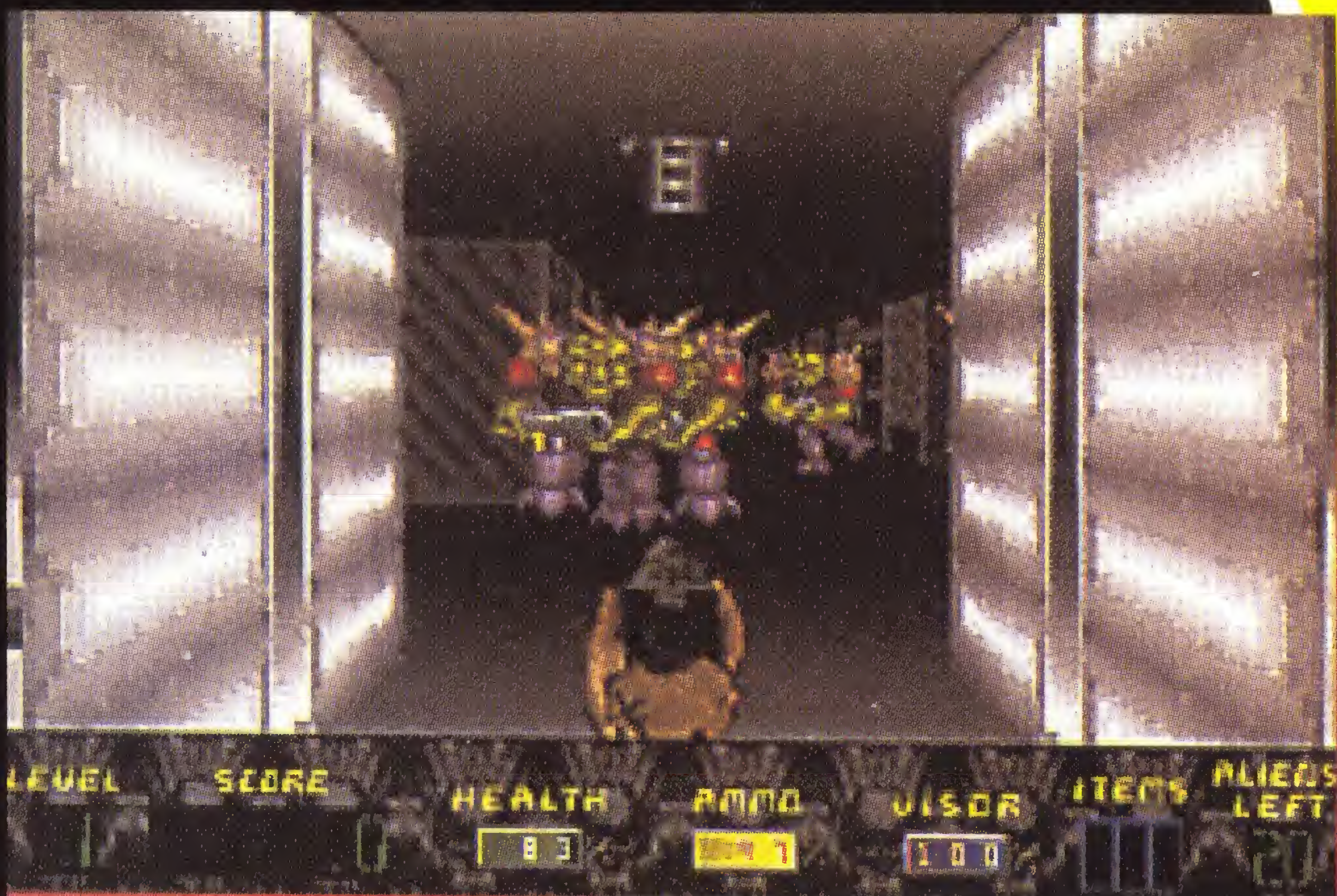




także kreatury widoczne tylko w podczerwieni lub ultrafiolecie (o tym za chwilę). Nie raz też przyjdzie Wam stoczyć walkę z wyjątkowo wredną rasą, której przedstawiciele opanowali mistrzowsko sztukę kamuflażu, dlatego też przybierają niewinną postać krzesła, beczki lub kwiatka. Ponadto potwory potrafią przechodzić przez wszystkie drzwi i celnie strzelać oraz wydają groźnie brzmiące i realistyczne dźwięki.

Może teraz parę słów na temat wyposażenia naszego komandosa. Posiada on kilka podstawowych urządzeń: karabin wraz z amunicją (typ broni zmienia się klawiszami numerycznymi), wizor służący do obserwacji terenu w podczerwieni i ultrafiolecie (uaktywniany przez ENTER), do którego potrzebne są baterie, pancerz (trzeba go jednak znaleźć) oraz miny. Te aktywowane przez klawisz M wybuchają po wejściu na nie obcego. Oprócz tego mamy jeszcze do dyspozycji kilka wskaźników: numer poziomu, punktacja, życie, niesione przedmioty oraz liczba obcych pozostałych przy życiu. Aby móc przejść do następnej planszy, należy wybić wszystkich wrogów, co nie jest taką łatwą rzeczą, jakby się wydawało. Ostatnim istotnym elementem jest mapa (TAB). Kolorem niebieskim zaznaczona została na niej pozycja naszego bohatera. Kolor żółty to wróg, a czerwony - mina.

Warto by tu jeszcze wspomnieć o drobnych wadach produktu, które jednak psują nieco zabawę. Animacja postaci nie została wykonana najlepiej. Komandos porusza się nieco skokowo, ale przecież dla prawdziwych żołnierzy nie stanowi to dużej przeszkody. Ponadto, kiedy komputer zajmuje się obliczaniem ruchu znacznej



liczby obiektów, nieco zwalnia. Bywa, że wróg zostaje trafiony pociskiem przypadkowo, wystrzelonym zanim on pojawi się na widoku. Dochodzi do tego jeszcze grafika, do której jednak nie mam poważnych zastrzeżeń.

Za to muzyka całkiem mnie usatysfakcjonowała. Jest nastrojowa, rytmiczna i bardziej mi się podoba niż ścieżka dźwiękowa *Dooma*. Prócz tego programiści uraczyli nas kilkoma samplami mowy, które dobrze uzupełniają muzykę i podkreślają klasę gry.



Ogólnie rzecz biorąc, nazwałbym **Corridor 7** "Doomem dla ubogich". Więc dlaczego właściwie zabierać się za tę grę, kiedy mamy coś lepszego? Otóż jest pewien powód - **Corridor 7** nie ma w sumie żadnych wymagań sprzętowych i powinien "pójść" na każdym 386. **Doom** jest naturalnie lepszy, jednak dość wysokie wymagania co do konfiguracji komputera czynią go dostępnym węższej grupie użytkowników. A jeśli chodzi o grywalność, to oba programy są porównywalne. I chyba o to właśnie chodzi.

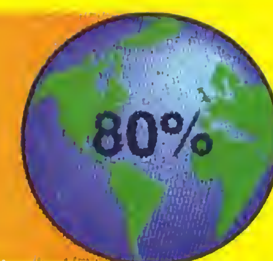
Grę polecam z czystym sercem. Pomimo kilku usterek ma niezaprzeczalnie szybką akcję i dobrze zbudowaną atmosferę. Myślę, że twórcy programu spisali się poprawnie, zachowując jednocześnie rozsądne wymagania techniczne. Czy mam rację, oceńcie sami.

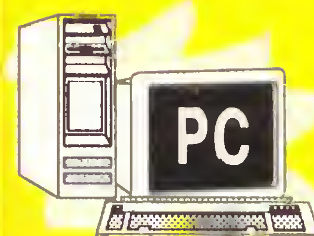
Piotr Bilski
"Alien"

PS. Producenci zapowiadają już wersję **Corridora 7** na CD-ROM. Oby poprawili w niej dotychczasowe usterki.



ZRĘCZNOŚCIOWA





386

OPISY



Theme Park

Producent: Bullfrog

Nigdy nie byłem w wesołym miasteczku z prawdziwego zdarzenia. Słowo daję. Za granicą jakoś nigdy się nie złożyło, a w Polsce... No cóż, odwiedziłem niegdyś, dziecięciem będąc, wesołe miasteczko w Chorzowie i nawet zachowałem z tej wizyty miłe wspomnienia. Ale gdzież to można porównywać z opowieściami znajomych z wiedeńskiego Prateru czy z Disneylandu. Wesołe miateczka kojarzą mi się raczej z tymi budami na kółkach, które raz na jakiś czas znajdują sobie miejsce na każdym z większych osiedli. Z pijaną w siwy dym obsługą, pijanymi w siwy dym nastolatkami rozbijającymi się w elektrycznych samochodzikach i z ohydnymi nagrodami na strzelnicy. Ach, jeszcze kojarzą mi się z rzyganiem (bo mam uraz do karuzeli od czasu, kiedy w dzieciństwie pokręciłem się o jeden raz za dużo). Ostatnio też kojarzą mi się z pieniędzmi, gdyż komunikaty o bankructwie podparyskiego Disneylandu podawano często i namiętnie.

Jak widać z powyższego, kierowanie karuzelą wcale nie jest zajęciem łatwym. Jeśli jeszcze nie wierzysz, sięgnij po grę **Theme Park**. Możesz tu łacno sprawdzić czy sam odnalazłbyś się w roli właściciela wesołego miasteczka. Czy sprostasz wymaganiom klienteli (a są to przecież dzieci czyli klientela surowa), czy zatrudnisz odpowiednich ludzi, a potem poradzisz sobie ze związkami zawodowymi pracowników, czy dokonasz odpowiednich zakupów i odpowiednio będziesz prowadził prace naukowo-badawcze (tak, tak, budkę z hamburgerami też trzeba wynaleźć) czy we właściwym czasie dokonasz naprawy, a następnie wymiany sprzętu?

Cel **Theme Parku** jest jasny i nieskomplikowany: musisz zarobić dużo forsy. Ale, aby kochane pieniążki płynęły szerokim strumieniem, Twoje wesołe miasteczko musi cieszyć się popularnością. Ludzie muszą się nie tylko w nim dobrze bawić (i w dodatku za niewygórowaną opłatą), ale też mieć możliwość zjedzenia czegoś, napicia się, kupienia sobie balonika czy załatwienia naturalnej potrzeby.

Interfejs użytkownika w **Theme Parku** nie jest specjalnie skomplikowany, ale wydaje mi się, że warto kilka spraw wyjaśnić - częściowo związanych z korzystaniem z ikonek, a częściowo z samym prowadzeniem tej gospodarczej batalii.

JAK GRAĆ

Na początku wybierasz poziom trudności. Masz trzy możliwości do wyboru: sandbox (zupełny trening i w sumie nie ma sensu bawić się na tym poziomie), simulation (dochodzą wynalazki techniczne) i full (wszelkie opcje dostępne). Nazywasz swój park, wybierasz czy chcesz mieć konkurencję, decydujesz czy korzystać z usług doradcy (warto), ustalasz szybkość upływu czasu (w trakcie rozbudowy najlepiej, aby płynął jak najwolniej), przeznaczasz odpowiednią kwotę na wynalazki w laboratorium i zaczynasz budowę.

Kiedy zdecydujesz, iż park jest na tyle atrakcyjny, aby pokazać go ludziom, wybierasz odpowiednią opcję na "listwie" u góry ekranu. Wtedy przyjeżdża pierwszy autobus i pojawiają się pierwsi goście. Na początku sami nie wiedzą dobrze, co myśleć o Twoim wesołym miasteczku. Potem ich nastawienie stopniowo będzie się zmieniać (na lepsze lub gorsze w zależności od Twoich zdolności menadżerskich). Co roku publikowana jest lista najlepszych wesołych miasteczek na świecie (prowadzona w kilku kategoriach) i za sukcesy przewidziana jest nagrody.

Pod główną mapą znajduje się dziesięć dużych ikon. Kolejno oznaczają one:

1) Budowa alejek.
2) Jak wyżej, ale bardziej ozdobnych.
3) Budowa wszelkich karuzeli, labiryntów itp.
4) Budowa sklepów i knajpek.
5) Budowa ozdobnych drzewek, stawów i toalet.
6) Wynajmowanie pracowników.
7) Mapa całego parku.
8) Opis menu.
9) Informacje o nastawieniu gości.
10) Statystyki, wyniki finansowe za ostatni rok czy ostatnie lata.

Następnie masz sześć małych ikon:

1) Wejście "do środka" danego obiektu.
2) Czas, przez jaki można bawić się na danym obiekcie.
3) Liczba osób, które mogą jednocześnie korzystać z danego obiektu.
4) Informacje o zużyciu urządzenia.
5) Informacja czy obiekt jest otwarty, czy zamknięty.
6) Szybkość działania urządzenia.

Korzystając z "listwy" na górze, możesz odwiedzić giełdę, laboratorium, do-







konać zamówień potrzebnych towarów, ustalić płace personelu lub zwolnić niepotrzebnych pracowników.

WSKAZÓWKI OGÓLNE

1. **Personel.**

Najważniejsi są zdecydowanie mechanicy. Wszelkie urządzenia mają podły zwyczaj częstego psucia się. Nie naprawiane odpowiednio szybko, rozpadają się w proch i pył, narażając właściciela na straty finansowe (i utratę miejsca, na którym nie można już zbudować nic nowego). Wynająć również możesz całą zgraję różnych zabawiaczy-rozśmieszaczy. A to człowieka-rekina, człowieka-kurczaka czy siłacza. Konieczne jest również zatrudnienie sprzątaczy i strażników.

Personelowi, niestety, trzeba płacić, bo dla idei jakoś "robotać" nie chcą. Co gorsza, od pewnego momentu będą domagali się podwyżek, czasem bardzo radykalnych. Po paru takich negocjacjach o stawkach człowiek może dojść do słusznego wniosku, iż związki zawodowe to wyjątkowy szajs.

2. **Wynalazki.**

Grę rozpoczynasz, mając bardzo skromne możliwości budowania. Dotyczy to zarówno urządzeń rozrywkowych, jak i sklepów czy knajpek. Jak najszybciej trzeba więc rozpocząć prace naukowe, bo ludzie od początku domagają się coli i hamburgerów, a budki takie trzeba dopiero wynaleźć (ach, ten zacofany Londyn). W miarę upływu czasu (jeżeli, oczywiście, zainwestowałeś w badania odpowiednio duże sumy) zacznie się pojawiać możliwość budowy co raz to nowych obiektów. Natomiast urządzenia już znane zostaną udoskonalone (np. będzie mogło z obiektu korzystać więcej osób na raz). Można też przeznaczyć pewne kwoty na szkolenie personelu.

3. **Budowa obiektów.**

Powinny wszystkie być "na kupie", bo inaczej goście będą jęczeć, że albo zmęczeni, albo nigdzie nie mogą trafić. Trzeba dbać o różnorodność i o szybkie budowanie tego, co właśnie zostało wynalezione. Aby odwiedzający byli zadowoleni, muszą mieć full rozrywek i full żarła. Niestety, niektóre obiekty trzeba będzie po latach użytkowania wymienić, gdyż stają się przestarzałe. Należy też pamiętać o rzeczach tak przyziemnych, jak toalety, albo o upiększeniach w postaci ozdobnych drzewek i sadzawek. Do każdego wybudowanego obiektu musi prowadzić alejka, gdyż inaczej goście go po prostu ominą.

4. **Ustalanie cen.**

Warto mieć włączoną opcję doradcy, gdyż udziela on cennych czasem wskazówek co do ceny biletów i produktów. Trzeba wybrać kompromis pomiędzy uczciwymi dochodami a nie obdzieraniem ludzi ze skóry. Ustalić możesz ceny wszelakich towarów sprzedawanych w sklepach i wszelakiego jadła. Także zdecydować, jak wysokie mają być nagrody na strzelnicy i jakie prawdopodobieństwo sukcesu. Oprócz cen możesz również ustalić ilość cukru w lodach czy lodu w coca-coli. Im słodsze lody, tym gościom powinno bardziej chcieć się pić, ale trudno mi powiedzieć, czy rzeczywiście obserwujesz taki związek.



5. **Zamawianie towarów.**

Na początku masz do dyspozycji niewielki magazyn i trzeba cały czas uważać, aby nie zabrakło lodów, coli czy hamburgerów. W końcu zarabiasz na tym pieniądze, a poza tym głodni czy spragnieni goście będą niezadowoleni. Zamówienia składać należy na długo przed terminem, gdyż towar nie nadchodzi zbyt prędko. Ale trzeba też uważać z zamówieniami, aby ilość towaru nie przekroczyła możliwości magazynowych, bo wtedy cały naddatek przepada.

6. **Nastawienie odwiedzających.**

Wszystkie myśli gości Twojego wesołego miasteczka będą ukazywać się w komiksowych "chmurkach" nad postaciami. Wyjaśnienie wszystkich symboli znajdziesz w samej grze, więc nie będę już się w ten temat wgłębiał. W każdym razie trzeba obserwować pilnie zachowanie odwiedzających i wyciągać wnioski.

PODSUMOWANIE

Theme Park jest grą bardzo starannie zrealizowaną pod względem graficznym. Sympatyczne i zgrabne intro, również zabawne zakończenie w wypadku, kiedy uda Ci się zbankrutować. Dograno i dopracowano wiele szczególików, np. ryczące dzieci, wyczyniający różne wygibasy przebierańcy itp. Ale najbardziej ujmujące jest zachowanie mechanika. Kiedy urządzenie zaczyna dymić, mechanik przyjmuje komunikat przez radio, otacza odpowiedni obszar płotkiem, zakłada maskę spawalniczą i z palnikiem w ręku zabiera się do roboty. Przyznam, że to drobiazgi, ale właśnie one decydują często o jakości gry.

Mimo tego **Theme Park** nie zachwycił mnie specjalnie jako gra gospodarcza. Może dlatego, że w ogóle nie przepadam za programami, gdzie trzeba starać się o względy ludności i gdzie to nastawienie gości (jak właśnie w **Theme Parku**) czy mieszkańców (jak w ***Genesii***, ***Sim City*** czy ***Cezarze***) w dużej mierze decyduje o powodzeniu w grze. Przyznam, że upierdliwi obywatele często wywołują u mnie mordercze uczucia, a i w **Theme Parku**, widząc czasem takich bałwanów, którym się nic nie podoba i którzy wszystko mają za złe, z chęcią potrząsnąłbym jednym czy drugim za frak i krzyknął: nie podoba się, k...? To wyp..., bo ci nogi z d... powyrywam! Niestety, takiej opcji program nie przewidział i może to i dobrze, gdyż symulacja lunaparku zamieniłaby się w symulację dyktatury.

Pisząc teraz słowo lunapark, zrobiłem tzw. czeski błąd, przestawiając literki. I wyszło mi symulacja lupanarku. Swoją drogą, że jest to wyśmienity pomysł. Gra gospodarcza mówiąca o tym, jak najszczęśliwiej poprowadzić dom publiczny. Użerki z mafią, policją, wystrój wnętrz, ale przede wszystkim szkolenie personelu! Tak, tak, to mogłoby być niezłe.

A **Theme Park**, no cóż. Dyskietki, na których grę miałem, dawno już zostały sformatowane na nowo. Moim zdanie, to gra na jeden, dwa wieczory, ale każdy jest w końcu omylny. Więc nawet wysoko ocenię ten program. Główie za sympatyczną grafikę.

Jacek Piekara

STRATEGICZNA

75%

PC
386

tyko AGA

CD-32

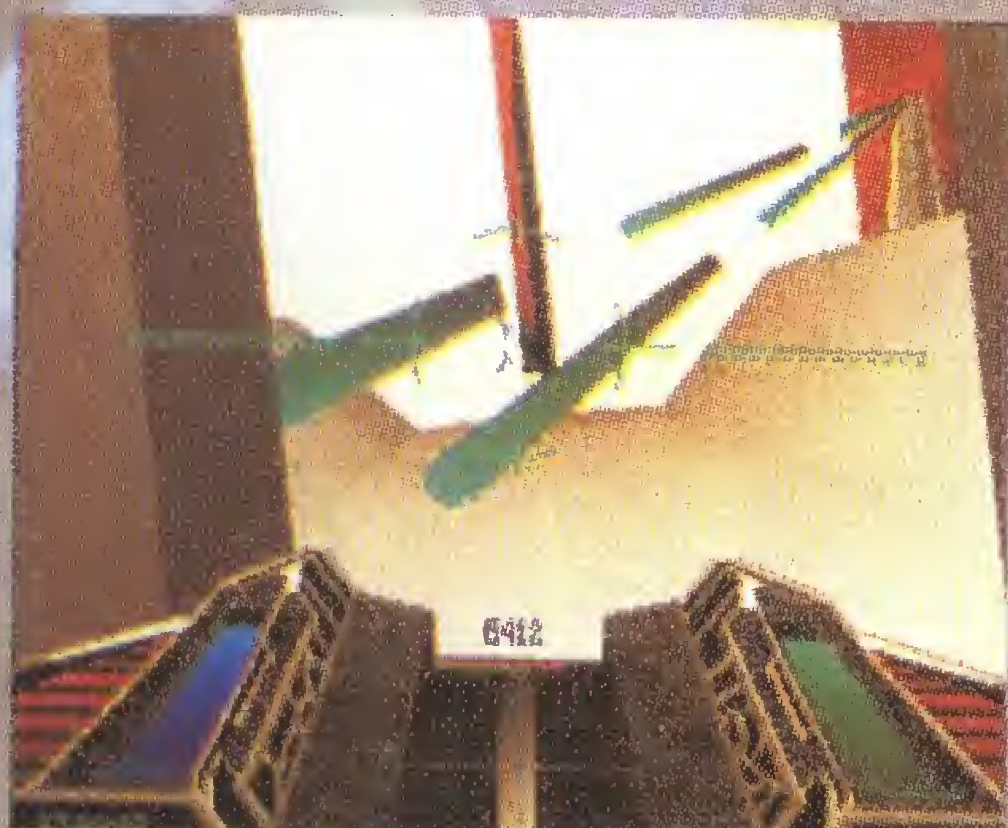




Producent: US Gold

Jeżeli zawsze marzyłeś o podróżach i walkach w pojazdach, których prędkość zbliża się do granicy prędkości światła, to zapewne jesteś wielbicielem różnego rodzaju gier o scenariuszu ograniczonym do zbędnego minimum określającego tylko kogo i za co trzeba zniszczyć. Do ogromnej ilości programów z tej kategorii należy również **Delta-V**, jeszcze jedna realizacja starej zasady, że niezależnie od quasi-fantastycznej historyjki, którą opatrzysz strzelaninę, liczy się dla odbiorców tylko poziom techniczny gry czyli jej tempo, grafika i efekty specjalne. Niestety, twórcy niespecjalnie przejęli się tą zasadą i to, co w efekcie obserwujemy w **Delcie-V**, jest nudną i pełną bezsensownych niedopatrzeń strzelaniną.

Twoje zadanie jest proste. Jako najemny pilot superszybkiego myśliwca wyposażonego w działka laserowe i samonaprowadzające pociski pracujesz w charakterze eksperta w dziedzinie kontroli działania komputerowych systemów obronnych. Tłumacząc to, jak to się mówi, z polskiego na nasze, musisz po prostu oblecieć spory kawał terenu i zniszczyć znajdujące się na nim urządzenia, walcząc z przeciwnikiem w powietrzu. Na końcu każdego etapu spotykasz "coś dużego" do zniszczenia. I to cała filozofia.



Niewątpliwą zaletą programu jest dopracowana grafika, ale niestety w tym miejscu kończą się dostrzegalne zalety programu i zaczynają wady.

Przede wszystkim sama zasada działania uzbrojenia wydaje się być odropiołu. A może to jakiś nowy styl: walczyć z przeciwnikiem, ćwicząc jednocześnie silną wolę?

Inną zadziwiającą cechą programu jest zupełnie nieprzemyślane rozwiązanie sytuacji, w której następuje zderzenie Twojego statku z jakąś przeszkodą. W takim przypadku statek cofa się, czemu towarzyszy utrata energii. Samo w sobie nie byłoby to rozwiązanie złe, gdyby nie fakt, że rzadko kiedy odległość, o jaką cofa się Twój statek po zderzeniu, pozwala na ominięcie przeszkody i wszystko kończy się ponownym zderzeniem.

Podstawową jednak wadą gry wydaje się być jej monotonny scenariusz. Po ukończeniu jednego etapu po prostu zaczyna się drugi, który od poprzedniego różni się tylko kolorystyką, poziomem trudności (czyt. ilością wrogich pojazdów) i głównym celem do zniszczenia.

Delta-V to jeszcze jeden przykład na to, jak niezły pomysł i dobrze dopracowane efekty przegrywają z bra-

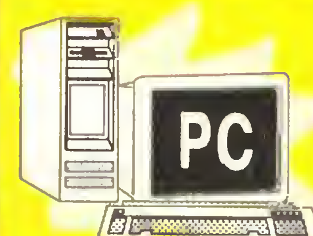


binę bezsensowna. Na początku każdego etapu dysponujesz pewną ograniczoną ilością energii zasilającej działko i obsługującej laserowe pociski. Jak nietrudno się domyślić, każdy strzał powoduje zmniejszenie jej zasobów, ktore odnawiane są dopiero przy rozpoczęciu etapu. Takie rozwiązanie powoduje, że szczególnie na wyższych etapach, gdzie u celu Twej podróży znajduje się ogromny statek do zniszczenia, jesteś zmuszony do oszczędzania energii i omijania statków przeciwnika, zamiast je niszczyć. Trzeba przyznać, że to chyba pierwsza istniejąca strzelanina, która zmusza do powstrzymywania się od zamieniania całego otoczenia w kupę pokiem dogłębnego przemyślenia tego, co wypuszcza się na rynek. Słowem **Delta-V** to kolejna gra, której mieć nie trzeba.

Mały Misio

ZRĘCZNOŚCIOWA





4 MB RAM
VGA





Producent: Electronic Arts

Pierwsza wersja gry ***Harpoon*** zyskała sobie sławę przede wszystkim z powodu pomocy, jaką stanowiła dla Toma Clancy'ego w przygotowywaniu bestsellera "Polowanie na Czerwony Październik". Według jego oceny, informacja zawarta w grze stanowiła równowartość podręczników wartych minimum 5.000 $. Trzeba przy tym dodać, że książka uznana została za wystarczająco realistyczną, aby znaleźć się w programie Akademii Marynarki Wojennej USA w Newport. Wszystko to prowadzi do wniosku, że jeżeli byłeś w stanie poradzić sobie z grą ***Harpoon***, możesz od razu, bez straty czasu na zbędne przeszkolenia, zabrać się do kierowania morskimi siłami uderzeniowymi NATO.

W porównaniu z częścią pierwszą **Harpoon 2** wydaje się być przytłaczający. Bogactwo detali i złożoność znajdują swoje odbicie w różnicy wymagań sprzętowych pomiędzy pierwszym ***Harpoonem*** (286 z 640 kB i min. 1,5 MB na dysku) a **Harpoonem 2** (486 z 8 MB RAM i min. 25 MB na twardym dysku). Nietrudno się domyślić, że oryginalne, proste animacje zastąpione tu zostały przez wyczerpującą bibliotekę fotogramów i sekwencje video. Pojawia się pytanie czy wszystkie te zmiany przeobraziły program w coś lepszego od pierwowzoru. Odpowiedź brzmi twierdząco z jednym jednak zastrzeżeniem. Ale o tym za chwilę.

Harpoon 2 jest najbardziej dopracowaną i realistyczną symulacją współczesnej wojny morskiej, jaka kiedykolwiek pojawiła się na rynku. O jej poziomie może świadczyć fakt, że generowane wektorowo mapy uznane zostały przez ekspertów za dokładniejsze od tych wyprodukowanych przez CIA dla departamentu obrony USA. Poza tym zawarta w bibliotece programu ilustrowana baza danych dotycząca wszystkich współczesnych środków walki morskiej i powietrznej może równać się z katalogami Jane's, a podobno niektórzy amerykańscy oficerowie marynarki twierdzą, że program jest lepszy od symulatorów stosowanych w akademiach wojskowych (ta ostatnia informacja to już chyba czysty chwyt reklamowy). Cokolwiek by jednak nie powiedzieć, mamy tu do czynienia z najwyższym poziomem perfekcji i to też, niestety, stanowi podstawowy zarzut wobec programu.

Tak wysoki poziom dokładności powoduje, że nauczenie się obsługi programu będzie bardzo trudnym zadaniem nawet dla weteranów ***Harpoona***. Z pewnością ułatwią to dostępne w czasie gry pomocnicze informacje dotyczące siedmiu różnych dziedzin (nawigacja, obsługa uzbrojenia czy taktyka walki), ale nie załatwi to całej sprawy. Niestety, aby zagrać w **Harpoona 2**, trzeba będzie poświęcić sporo czasu na dogłębne poznanie wszystkich komend (choć z drugiej strony obsługa programu jest intuicyjna, a działanie wielu ikon - oczywiste).

Niewątpliwie **Harpoon 2** porusza się w dziedzinie wysokiej abstrakcji i chociaż grafika jest nieźle dopracowana, a wstawki video naprawdę ładne, nie ma tu nic miłego dla zmysłów. Można co prawda manipulować kolorami i obrazem, ale tak naprawdę cała gra toczy się w królestwie różnych symboli poruszających się na ekranie i zmieniających barwę gdy zostaną trafione jednym z niezawodnych pocisków Harpoon. Poza tym, o życiu kilku tysięcy ludzi decyduje się tu naciśnięciem jednego przycisku. Wszystko to powoduje, jeśli można się tak wyrazić, wysoką dehumanizację.

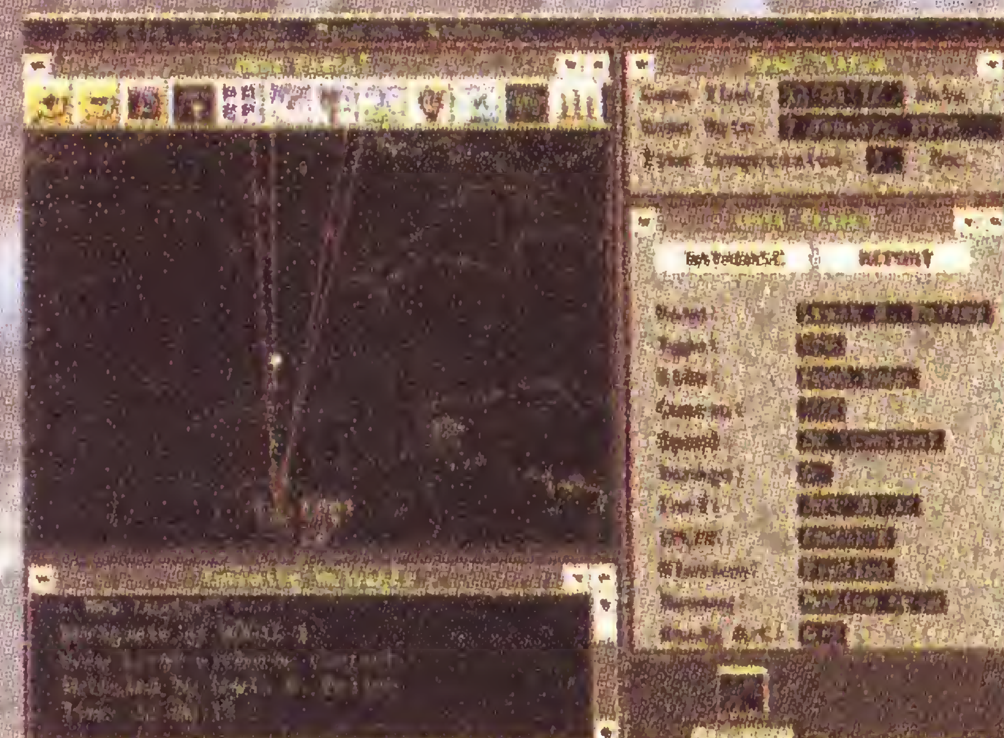
Dosyć zabawnie brzmią zamieszczone w grze scenariusze. Cóż, po zakończeniu zimnej wojny sytuacja nie jest już tak prosta i wysyłanie sił uderzeniowych przeciwko Związkowi Radzieckiemu jest odrobinę nie na miejscu. Ale na szczęście zawsze jeszcze można je wysłać przeciwko Wspólnocie Europejskiej. W scenariuszu "Breaking the blockade" dowiadujesz się na przykład, że w niedalekiej przyszłości Jacques Delors i spółka będą chcieli siłą powstrzymać Wielką Brytanię przed opuszczeniem Wspólnego Rynku. Jakkolwiek by to głupio nie brzmiało, stwarza to przynajmniej okazję dla wysłania brytyjskiej floty nie w kierunku Rosji, ale przeciwko tradycyjnemu, acz dawno nie atakowanemu wrogowi - Francji. Ten scenariusz, jako najbardziej stuknięty, wydaje się być też najweselszym w całej grze.

Harpoon 2 jest dobrym programem przede wszystkim z dwóch powodów. Po pierwsze, jest to zasługą naprawdę dobrego projektu i wykonania. Natomiast po drugie, gra bardzo bliska jest rzeczywistości współczesnej wojny morskiej. Tak naprawdę toczy się ona na ekranach komputerów i radarów, a nie na mostku kapitańskim i **Harpoon 2** wspaniale oddaje tę prawdę.

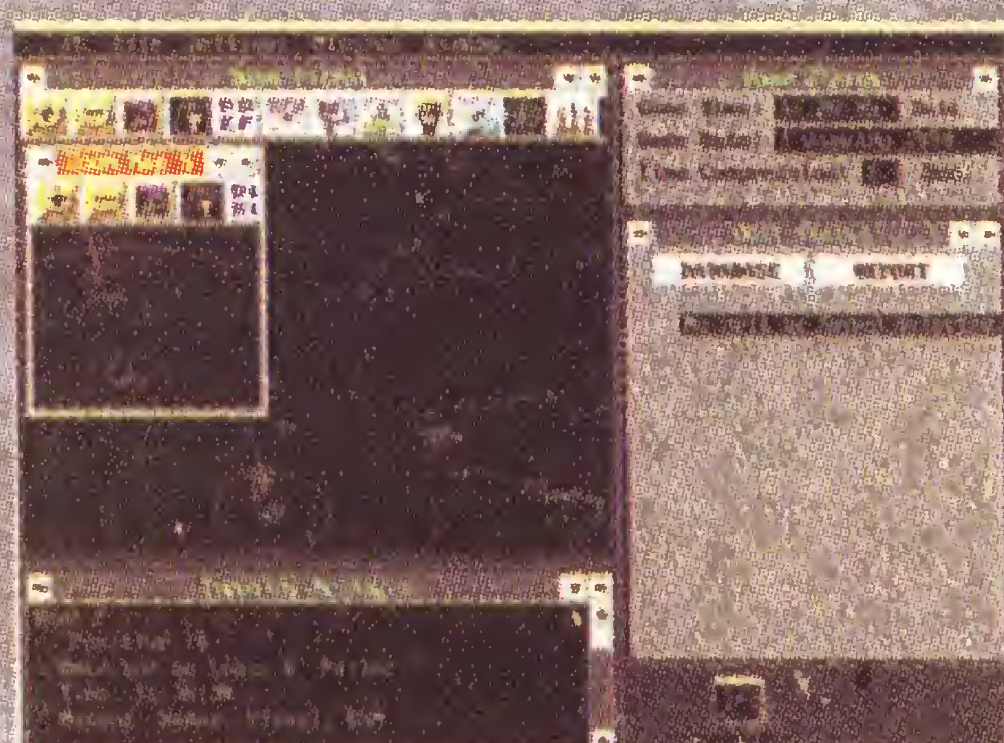
Jak wiadomo, najbardziej podstawowym problemem przy projektowaniu współczesnych gier wojennych jest znalezienie odpowiedniego balansu pomiędzy wiernością i dokładnością a atrakcyjnością dla gracza. Czasami szala przechyla się na korzyść pierwszego, czasami na korzyść drugiego czynnika. Przy **Harpoonie 2** mamy chyba do czynienia z tym pierwszym przypadkiem (co dla wielu może stanowić zarzut). Wydaje się jednak, że autorzy programu uniknęli smutnego losu gry ***Patriot***, która jest po prostu nie dającym się ogarnąć bałaganem.

Podobnie jak ***Harpoon***, **Harpoon 2** z pewnością znajdzie tylu gorących zwolenników, co i przeciwników, gotowych bronić swego zdania z oślim wręcz uporem. Wielbiciele symulacji na pewno uznają ten program za coś wymyślonego specjalnie dla nich i nie będą się mylić. Nie ma tu miejsca na rozrywkę i przyjemne obrazki, ale tylko żmudną pracę nad ekranem radaru. Cóż, w dziedzinie symulacji morskiej naprawdę nie wymyślono dotychczas nic lepszego i z pewnością dużo jeszcze czasu upłynie, zanim ktoś w ogóle podejmie się takiego zadania.

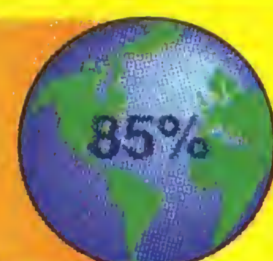
Mały Misio

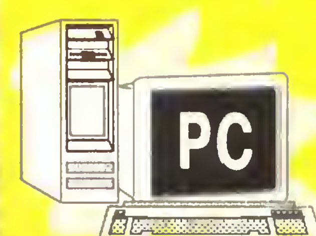






STRATEGICZNA

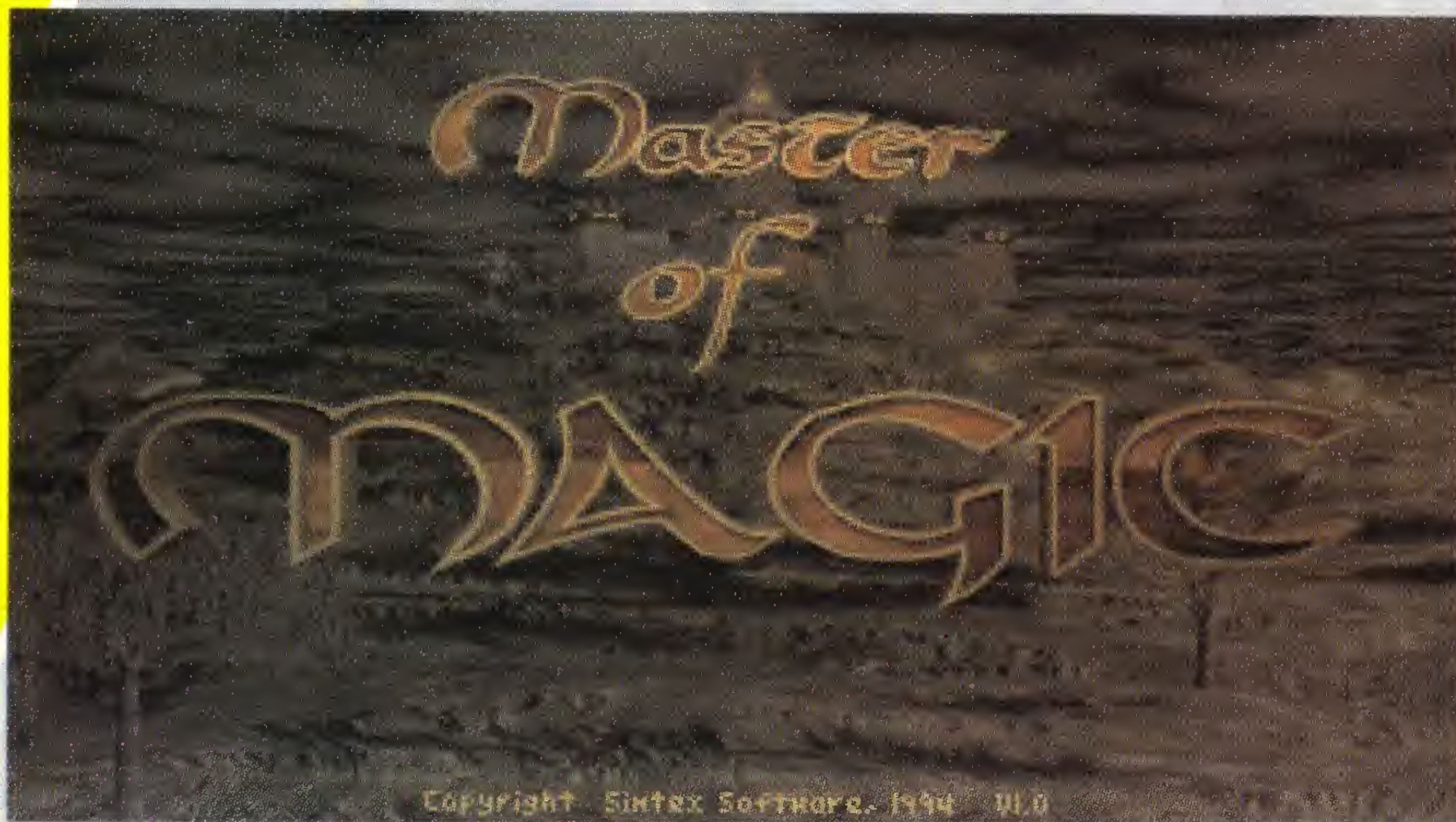




486, VGA
8 MB RAM
25 MB HDD

OPISY





Producent: MicroProse

Zanim zaczniesz czytać ten artykuł, chciałbym, abyś był świadom faktu, iż jestem nie tylko miłośnikiem gier starategicznych, ale również zapalonym fanem wszystkiego, co opatrzone jest sygnaturką **MicroProse**. **Master of Magic**, program, który w tym numerze wziąłem na tapetę, spełnia obydwa te warunki i dlatego o artykule tym można powiedzieć wiele rzeczy, ale na pewno nie to, że jest obiektywny. Jeśli chcesz zatem uzyskać obraz gry zbliżony do rzeczywistości, musisz podzielić moje słowa przez dwa, a z otrzymanego wyniku wyciągnąć pierwiastek. Jak widzisz, uczciwie ostrzegam, że nie jestem bezstronny. Moje sumienie jest zatem czyste i mogę spokojnie rozpocząć.

BŁYSKAWICE I OGNISTE KULE

Zacznijmy od czołówki. Pierwsza myśl, jaka nasunęła mi się po jej obejrzeniu, była całkiem prosta... "świetne". Hmm, banalne, nie uważasz? Ja też tak myślę, rzecz w tym jednak, iż po pierwsze jest ona na prawdę nieźle wykonana, a po drugie wspaniale prezentuje główny wątek gry - walkę o władze pomiędzy zwaśnionymi magami.

Wygląda to mniej więcej tak: ciemną nocą pod mury ponurego zamczyska podchodzi zakapturzony czarnoksiężnik i wyzywa swojego kumpla po fachu na pojedynek - magiczny, ma się rozumieć. Przeciwnik owego Robin Hooda zgadza się i obydwaj panowie rozpoczynają zawody. Pierwszy atakuje pomysłodawca całej imprezy, którego błyskawica (pewnie jakiś LIGHTNING - wybaczcie mi moje rolejplejowe skrzywienie) całkowicie niszczy jedną z baszt zamku, nie wyrządza jednak żadnej szkody przeciwnikowi. Ten natomiast przygotowuje tymczasem nieco lepsze i prawdopodobnie potężniejsze zaklęcie, gdyż Robin Hood aż zaczyna jąkać się z przerażeniem i krzyczeć coś jakby "Nie!". Jego przeczucia są słuszne, gdyż z wysokiej wieży zamku zaczynają nagle wypadać ogniste kule. Jedna z nich go trafia i kończy tym samym zawody wynikiem 1:0 dla obrońcy zamku. THE END.

Wiem, że trudno wyobrazić sobie tę walkę tak, jak wygląda ona na ekranie monitora, ale wierzcie mi, że po jej obejrzeniu człowiek od razu czuje odpowiedni nastrój do gry. W głowie śmigają mu ogniste kule, białe błyskawice i tajemnicze zaklęcia i czym prędzej chce zobaczyć, jak to wszystko potoczy się dalej. Zupełnie jak po obejrzeniu w kinie reklamówki niezłe-go filmu. Po prostu nie można spokojnie usiedzieć (ostrzegałem, że będę przesadzać).

CIVILIZATION = MASTER OF MAGIC?

Na pierwszy rzut oka **Master of Magic** przypomina wiecznie żywe ***Civilization***, choć "przypomina" to właściwie niezbyt dobre słowo. W gruncie rzeczy bowiem **MoM** to jest ***Civilization***, tyle że z dodatkiem magii. Ci, którzy wcześniej zetknęli się ze słynnym dziełem ***Sida Meiera***, nie powinni mieć w związku z tym żadnych problemów z połapaniem się, co jest co w **MoM**. Ponieważ jednak z nie wszyscy mieli taką możliwość, postaram się nieco bardziej zagłębić w szczegóły.

Master of Magic to gra startegiczna, w której budujesz swoje własne królestwo, a następnie, lub raczej już w trakcie tego procesu, prowadzisz rywalizację z innymi państwami. Wszystko to odbywa się na kolorowej mapie/planszy, na której zaznaczone są pozycje Twoich wojsk i miast, obszary obfitujące w cenne minerały, mokradła, góry, lasy i wszystko to, czego spodziewałbyś się na zwyczajnej mapie. Aby nie było Ci jednak zbyt łatwo, na początku widzisz tylko niewielki jej wycinek. Jeśli chcesz dowiedzieć się, co jest dalej, musisz wysłać w cztery strony świata swoich zwiadowców. Posuwając się naprzód, odkrywać oni będą pozostałe jej fragmenty. Powiem krótko, to czasochłonna i żmudna praca, ale niestety trzeba ją wykonać. Co się zaś tyczy pierwszego miasta, to znawców ***Civilization*** ucieszy pewnie fakt, iż nie musisz już dłużej szukać miejsca pod jego podwaliny (czego szczególnie nie lubiłem, gdyż do końca gry miałem wątpliwości o trafności mojego wyboru), ponieważ osadą dysponujesz już





na starcie. Wszystkie następne należy już jednak zbudować samemu lub też zdobyć na wrogu. Ten drugi wątek powtarza się w **MoM** nader często. Masz nawet dwa rodzaje miast, które możesz dołączyć do Swoich włości. Pierwsze to osady neutralne. Te możesz zajmować, gdy tylko dostrzeżesz jakieś na mapie. Bronią ich tylko mieszkańcy, a nie są oni zbyt groźni. Druga kategoria miast to te, które należą już do jakiegoś maga, bowiem w miarę odkrywania coraz to nowych terenów nieuchronnie dojść musi do spotkania z innymi kolegami po fachu. I tutaj masz problem. Miasta te są z reguły lepiej utrzymane niż ich "neutralne" odpowiedniki i przynoszą w związku z tym wyższy dochód. Z drugiej strony atak oznacza wojnę z innym magiem, a to może czasem okazać się bardzo nieprzyjemne. Tak między nami mówiąc, nie należy się zbyt długo wahać. Na początku możesz się lubić z innym magiem, podpisać "Pakt o nieagresji" lub nawet sprzymierzyć się, ale prędzej czy później (a raczej prędzej) i tak ruszysz do szturmu na jego miasto. Moja pewność nie wynika bynajmniej z gruntownej znajomości natury ludzkiej (lub raczej natury gracza), lecz z prostego faktu, iż poza zniszczeniem wszystkich przeciwników, **Master of Magic** nie oferuje żadnej innej drogi prowadzącej do zwycięstwa. W ***Cywilizacji*** mogłeś wyprawić się w kosmos i udowodnić swoją wyższość nad rywalami, tutaj nie masz takiej alternatywy.



SKARBY, SKARBY, SKARBY!

Wróćmy jednak do początków gry. Nie jest ona łatwa. Na samym początku dysponujesz tylko dwoma oddziałami: piechurami uzbrojonymi w miecze oraz czworobokiem oszczepników. Jest to akurat tyle, abyś w razie ataku na Twoje miasto, nie mógł zrobić nic w jego obronie. Zamiast trzymać ich bezproduktywnie w stolicy, warto więc spuścić ich ze smyczy i wysłać na rekonesans po okolicy. Na pewno szybko odkryjesz opuszczoną świątynię, święty gaj lub tajemniczą wieżę (przez którą możesz dostać się do innego świata - PLANE). W miejscach tych możesz znaleźć wiele bardzo interesujących rzeczy, poczynając od pieniędzy, a na magicznych przedmiotach kończąc. Chciałoby się rzec, to na co czekamy? No cóż, wszystkie te świątynie i lochy mają pewien szkopuł: ktoś ich pilnuje. A raczej nie ich, tylko trzymanych w nich skarbów, co i tak na jedno wychodzi. Możesz więc ze swoim oddziałem oszczepników stanąć w obliczu trzech gigantów, z których każdy jeden jest 10-krotnie silniejszy od Ciebie lub też sympatycznych niedźwiedzi, które mogą poszczycić się już tylko 7-krotną przewagą siły. W obydwu przypadkach nie pozostaje Ci nic innego, jak ratowanie się sromotną ucieczką (opcja FLEE). To z kolei może Cię jednak pozbawić dzielnego oddziału, gdyż tak to już bywa, że w czasie ucieczki z pola walki ludzie mogą się pogubić. Pociesz się jednak, że nie zdarza się to zbyt często. Poza tym czasami można trafić na skarb, którego nikt nie pilnuje, choć to zdarza się jeszcze rzadziej. No cóż, nigdy nie mówiłem, że życie jest łatwe, zawsze zaś byłem zdania, iż wszystko zależy od poziomu trudności, na którym się gra.



A CO Z MAGIĄ?

... mógłby się ktoś zapytać. Czy nie można by rzucić jakiegoś potężnego zaklęcia, które za jednym zamachem załatwi wszystkie kłopoty (a raczej wszystkich wrogów)? Cóż, można i nie można zarazem, skuteczność Twojej magii uzależniona jest bowiem od kilku czynników. Duże znaczenie ma choćby wybór czarnoksiężnika, w którego postać się wcieliłeś. W **MoM** znajdziesz ich całkiem sporą kolekcję, a każdy reprezentuje inny rodzaj magii. Jedni wolą zaklęcia ofensywne, niosące śmierć i zniszczenie, inni czary leczące rany i podnoszące morale wojska, a niektórzy potrafią kontrolować siły Natury. Te różnice sprawiają właśnie, iż jedni czarnoksiężnicy są lepsi w walce, a inni na przykład w stymulowaniu





korzystnych dla ekonomii państwa procesów gospodarczych (nieźle to zabrzmiało). Każdy jest więc specem od rozwiązywaniu określonego typu problemów i wybór należy do Ciebie. Jest w każdym razie nad czym się zastanawiać, gdyż magów jest aż 14, typów magii 5, a wszystko to jest zgrabnie ze sobą wymieszane.

Druga rzecz, która rzutuje na skuteczność Twoich czarów, to ilość Mana, czyli punktów magii, będących w Twojej dyspozycji. Każdy czar kosztuje określoną liczbę punktów. Te naprawdę potężne potrzebują ich w olbrzymich wprost ilościach. Posłużę się przykładem.

Zaczynając zabawę, masz dokładnie zero Mana. Początkowo co turę będą Ci przybywać 2-3 punkty. Potem możesz zwiększyć ten przychód do 10-20 punktów, ale to stanie się dopiero po kilkudziesięciu turach. Cennik czarów przedstawia się zaś następująco: czary o natychmiastowym działaniu (z reguły są to zaklęcia bojowe) kosztują w granicach 5-50 punktów, czary działające na pewien obszar świata mogą osiągać już ceny sięgające setek punktów, natomiast stworzenie magicznego przedmiotu pochłania ich już całe tysiące. Może się więc zdarzyć, że znasz czar, ale nie możesz go rzucić, gdyż z "magicznego" punktu widzenia nie stać Cię na to.

Jak to zwykle bywa z problemami, i z tym można sobie poradzić. Odkrywając świat, na pewno natkniesz się na tak zwane Node, czyli źródła Mocy (które tak na marginesie również są zamieszkiwane przez różne groźne stworzenia). Są to miejsca, z których pełnymi garściami można czerpać punkty magii. Trzeba tylko wiedzieć jak. Nieodzowne jest tutaj zaklęcie Magic Spirit. Przywołuje ono specjalnego ducha, który może połączyć się ze źródłem (Meld) i skierować jego Moc prosto do Ciebie. Jest to dobry sposób na zwiększenie przychodu Mana w czasie tur, co zrobić jednak, gdy punktów magii potrzebujesz natychmiast? Ano, możesz zabawić się w alchemika i zamienić złoto w Moc. Nie jest to bynajmniej zamiana w stosunku 1:1, gdyż średnio za 1000 sztuk złota otrzymujesz około 500 Mana, ale i tak sposób ten jest godny polecenia w sytuacjach podbramkowych. Oczywiście, musisz najpierw mieć to złoto, ale zdobyć je jest stosunkowo łatwo (a przynajmniej łatwiej, niż Mana). Jeśli chcesz, możesz również dokonać operacji odwrotnej. Nawiasem mówiąc, o ile pamięć mnie nie myli, z wszystkich czarnoksiężników tylko Jafar potrafi dokonać obydwu sztuczek bez strat. I, niestety, nikt więcej.

Ostatni czynnik wpływający na możliwości każdego maga, to zawartość jego księgi czarów. Na początku gry znajduje się w niej tylko czar Magic Spirit. Dysponujesz jednak listą czarów, nad którymi możesz rozpocząć badania. W zależności od tego, jak skomplikowany jest czar oraz jakimi mocami "przerobowymi" dysponujesz, czas potrzebny na "wynalezienie" zaklęcia może się wahać od kilku do kilkuset nawet tur! Uff, zdecydowanie za długo. Aby wyjść z tej trudnej sytuacji, musisz baczniej przyjrzeć się swoim miastom.

PODSTAWY RYNKU

Rozwój miast jest kluczowym czynnikiem decydującym o Twojej sile. To one zapewniają bowiem żołd i wyżywienie dla armii, biorą udział w "produkcji" punktów Mocy, a w końcu mają niemały wkład w badaniach nad kolejnymi czarami. Aby miasto mogło spełniać te różnorodne funkcje, musisz postawić w nim odpowiednie budynki. Ich rodzaj decyduje, czego możesz oczekiwać od swojej osady.

Po założeniu miasta nie ma w nim praktycznie niczego, poza domami mieszkańców. Na tym etapie osada przynosi tylko dochód, nieduży zresztą, w postaci pieniędzy i żywności. Ażeby to zmienić, powinieneś w pierwszym rzędzie postawić Buildrer's Hall, czyli cech murarzy. Pozwoli Ci to wznieść cały zestaw innych budynków: młyna, spichrza, uniwersytetu i tak dalej. Z drugiej strony równie ważna jest kuźnia, gdyż tylko ona może dostarczyć uzbrojenie dla Twojej armii, a także materiału do budowy cechu płatnerzy, rynku, koszar itp. Dbając o harmonijny rozwój, powinieneś też zwrócić uwagę na świątynię, uniwersytet i różne gildie magów, gdyż zwiększą one Twój potencjał naukowy, a to spowoduje przyspieszenie prac nad "wynalezieniem" kolejnych czarów.

Budowa każdego obiektu zajmuje oczywiście określoną ilość czasu. Jest to uzależnione zarówno od rodzaju wznoszonego budynku, jak i ilości mieszkańców miasta przydzielonych do tej inwestycji. Im więcej znajdzie się ich na placu budowy, tym szybciej zostanie ona zakończona. Z drugiej strony nie możesz wszystkich ludzi zagonić do kielni, gdyż upadnie produkcja żywności, a to z kolei uszczupli szeregi Twojej armii (bo żołnierze rozejdą się w poszukiwaniu obiadu). Twoje możliwości manewru są więc jak widać nieco ograniczone, ale jeśli dobrze pomyślisz, to na pewno znajdziesz złoty środek.

Kiedy uznasz już, że dane miasto ma wszystko, czego mieszkańcom potrzeba do szczęścia, możesz zająć się handlem. W **MoM** jest on zawsze dochodowy. Zamiast nowej budowy, wystarczy włączyć opcję Trade Goods i już złoto płynie do Twojej kieszeni. Strumień ten można jeszcze zwiększyć za pomocą odpowiednich czarów (Prosperity) tak, że w końcu sam nie będziesz wiedział, co robić z pieniędzmi. Ja wydałem je na rozbudowę armii, która... szybko rozrosła się do takich rozmiarów, że również nie wiedziałem, co z nią robić. Słowem, klasyczny przypadek megalomanii. Skoro jednak wspomniałem już



o wojsku, to powiem kilka słów i na ten temat.

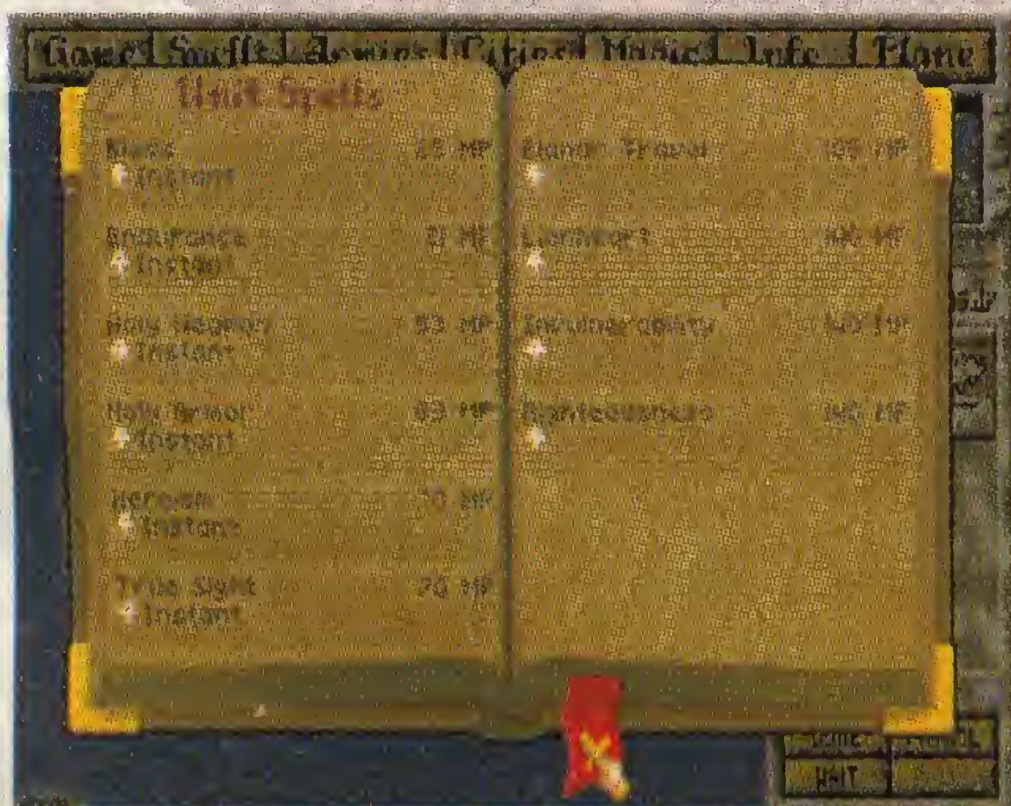
O! FAJNIE SIĘ BIJĄ!

Bitwy stanowią nieodłączną część **MoM** i kto wie, czy nie najbardziej emocjonującą. Tak, tak, tutaj można rozgrywać regularne bitwy. Czytelnicy, którzy wcześniej bawili się ***Civilization***, będą tym faktem pewnie szczególnie zainteresowani. A rzecz wygląda następująco:

Gdy ikona jakiegoś oddziału przesunie się na inną, symbolizującą wrogą jednostkę, wówczas mapa znika z ekranu i na jej miejscu pojawia się trójwymiarowy rzut pola bitwy. Wojska atakującego znajdują się zawsze u dołu ekranu, u góry natomiast pozycje zajmuje broniący się. Walka oparta jest na turach, w czasie których każdy gracz może przesunąć swoje oddziały, obsypać nieprzyjaciela strzałami, odpalić kilka magicznych pocisków, rzucić czar, ruszyć do ataku wręcz, czy w końcu poddać tyły i uciec z pola walki. Jak widać możliwości jest całkiem sporo. Gdy jakaś jednostka zostaje rozbita, to po prostu znika z ekranu. Bitwa toczy się więc do momentu, gdy znikną wszystkie oddziały danej strony i bardzo dobrze, jeśli nie jesteś to Ty. Możesz wówczas przejąć kontrolę nad miastem czy zabrać skarb. Ponadto każda bitwa to także nowe (punkty) doświadczenia dla Twoich wojsk. Doświadczona armia ma zaś znacznie większe szanse na zwycięstwo nawet nad przeciwnikiem przeważającym liczebnie - dlatego warto zapewnić swoim oddziałom częste "ćwiczenia".

Istnieje również jeszcze jeden sposób zapewnienia sobie łatwego rzekłbym nawet zwycięstwa. Od czasu do czasu będą się do Ciebie zgłaszać Herosi (przypomina mi to nieco ***Warlord***). Heros to (najczęściej) człowiek obdarzony nadludzkimi możliwościami, które może na dodatek rozwijać poprzez udział w kolejnych bitwach. Co więcej, jeśli dasz herosowi magiczny przedmiot, powiedzmy miecz, to jego i tak już duże możliwości ulegną dalszemu zwielokrotnieniu. W ostateczności może dojść nawet do sytuacji, że pojedynczy heros sam rozkłada na czynniki pierwsze silną armię nieprzyjaciela. To nadal jednak nie jest jeszcze koniec. Oprócz "zwykłych" herosów, istnieje bowiem klasa superherosów. Ich moc tak ma się do umiejętności "normalnych" bohaterów, jak możliwości tych ostatnich do siły zwyczajnych wojsk. Oczywiście, nie ma nic za darmo. W swojej armii możesz mieć tylko jedenego super-herosa, a ponadto nie zgłasza się on do Ciebie, tylko trzeba go sobie wyczarować. Naturalnie, cena jest odpowiednio wysoka.





JEDNA WADA I WIELE ZALET

Tak, nawet tutaj (pomimo moich początkowych oświadczeń, iż nie zamierzam nic krytykować) doszukałem się czegoś, co można by poprawić. Gra mianowicie jest zbyt... łatwa. Tak, nie przesłyszałeś się: ŁATWA. Masz wprawdzie do dyspozycji aż pięć poziomów trudności i maksymalnie do czterech przeciwników, ale szczerze mówiąc, ustawienie tych czynników nie tyle zmienia stopień trudności gry, lecz czas potrzebny do jej ukończenia. Być może jednak wrażenie to jest mylne. Mówię to w końcu z pozycji gracza, który niejedno już "przegrał" i nie zaskoczy go byle niepowodzenie. Natomiast dla Czytelników, którzy zasiądą do strategii po raz pierwszy, drugi czy nawet dziesiąty, **Master of Magic** może stać się programem na długie wieczory wyciskającym siódme poty z mózgu. To jednak jest już temat do odrębnej dyskusji.

Chciałbym teraz wyrazić wielkie uznanie dla zastosowanego w **MoM** interfejsu użytkownika. Lewy klawisz myszki (grać można tylko za pomocą myszki) służy zawsze do wydawania komend, zaś prawy naciśnięty nad jakąkolwiek ikoną, opcją, czarem, czy nawet budynkiem podaje informację na jej/jego temat. Oczywiście i niestety zarazem, jest to informacja w języku angielskim, ale na szczęście wszystkie one są krótkie i z pomocą słownika każdy powinien dać im radę.

Na koniec nie pozostaje mi nic innego jak zachęcić wszystkich raz jeszcze do spróbowania swoich sił w świecie pełnym magii, smoków i troli. Zabawa jest niezwykle wciągająca, pełna niespodzianek, o których tutaj nie wspomniałem i w związku z tym nie ma co żałować kilku godzin spędzonych przy komputerze. Na pewno nie będziesz żałować.

Piotr Orcholski

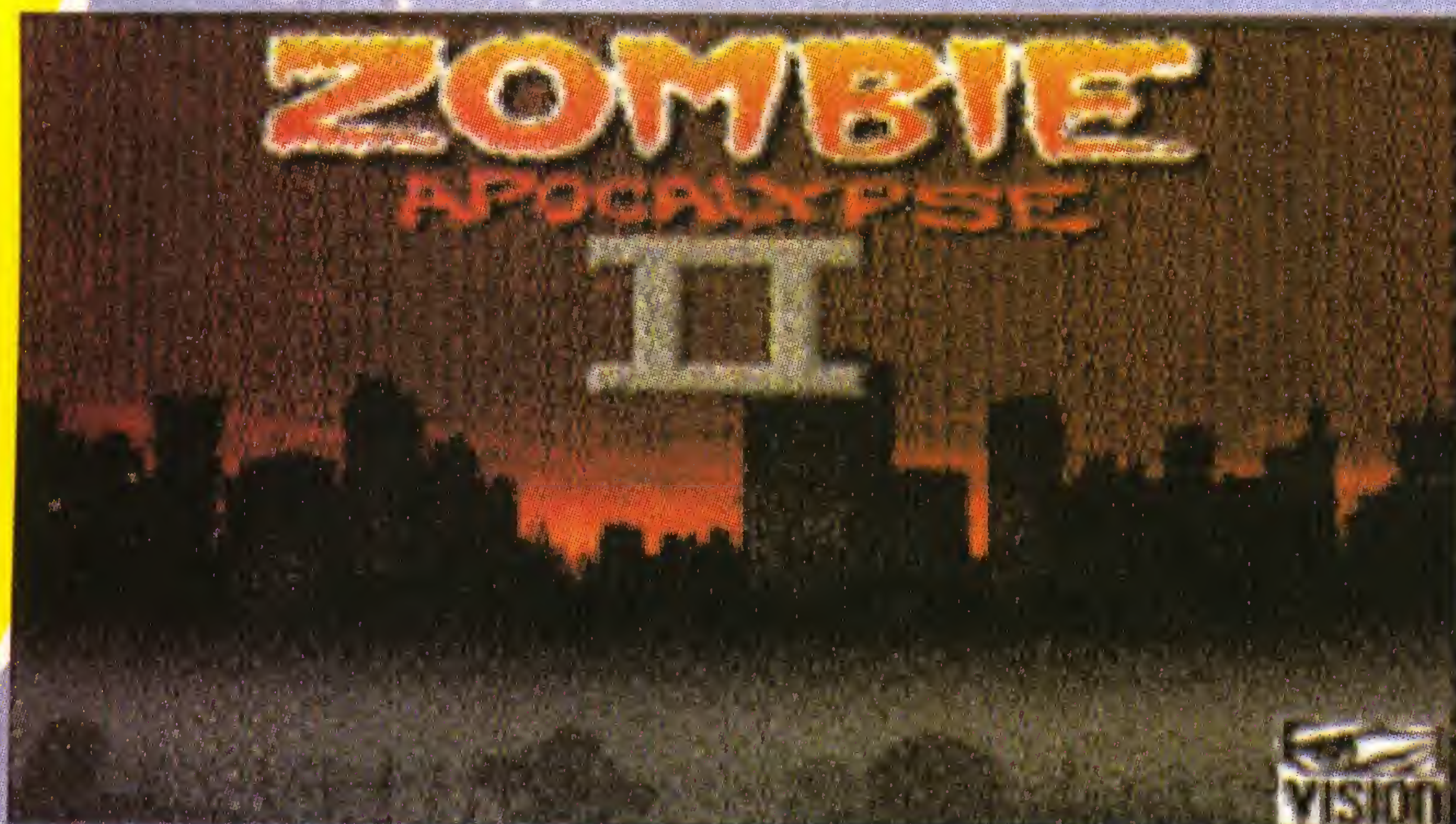
STRATEGICZNA

100%

PC

386
4 MB RAM
VGA, SC





Producent: Vision

UWAGA: w grze występuje grafika oraz liryka, która może spowodować przynajmniej zdziwienie u małolatów, tak więc zasiąść przed nią mogą osoby, które mają za sobą 15 wiosen.

Pierwsza część **Zombie Apocalypse** niemal wstrząsnęła światem, a z pewnością mną, nieśmiałym, grzecznym i miłym hobbitem. Widok poruszających się zombie budził we mnie odrazę, choć również i wielką, podświadomą satysfakcję i przyjemność, bo jakem hobbit, nigdym o ożywieńcach nie słyszał. Tera, gdy se zobaczyłem **Apokalipsę Z. część II** - skoczył żem do norki głęboko i przyniósł co, mi żreć się zachciało (to te widoki).

Dobra, prości ludkowie. Teraz pozwolę sobie przedstawić Wam legendę do tej gry. Jest rok 148889328068256. Na planecie Ziemia żyjątkom nazwanym kiedyś (Bóg jeden wie czemu) ludźmi zabrakło mięcha. No tak - skażenie radioaktywne prowadziło tylko do jednego, a mianowicie zniszczenia życia. Ludzie jednak dzięki swej pomysłowości (wykształconej najprawdopodobniej ze względu na brak inteligencji we wszystkich niemal przypadkach) uchronili się przed skażeniem. Niestety, nie mogli tego uczynić dla zwierząt i innego takiego plugastwa, które nie miało innego wyboru - musiało zdechnąć. No i, jakem hobbit, zabrakło na Ziemi mięcha. I tu mamy wyższość hobbickiej nory nad Ziemią - w tej pierwszej mięcha nigdy zabraknąć nie może. Ale wracając do stanu rzeczy - ludzie nie poddali się i postanowili jakoś temu zaradzić. W roku 148889328068256 odkryta została planeta Zielextirem-10985 roboczo nazwana Planetą Umarlaka. Ekipa badawcza natknęła się tam na życie po śmierci, a raczej kreatury zbliżone do humanoidalnych, które zostały nim dotknięte. Dzisiaj jednak Ziemia nie ma wyboru, ekipa zbrojna musi wylecieć na Zielextirem-10985 i zabić jak najwięcej tych kreatur (nazwanych zombie), starając się zbytnio nie uszkadzać ich ciał. Dopiero później będzie można je (ciała) przetransportować na Ziemię, gdzie rzucą się na nie antywegetarianie.

Jak już może się domyślacie, prości ludkowie, zostaliście wybrani do akcji "Ratuj mięcho!" i wyprawieni na Planetę Umarlaka z podstawowym wyposażeniem (kilka granatów, rakiety oraz karabin maszynowy z amunicją głęboko penetrującą). Atmosfera owej planety jest dosyć dziwna i specyficzna. Czasami, po zabiciu kilku zombie, znikąd spadają magazynki amunicji (notabene, pasującej do Waszego karabinu), granaty, a nawet pociski.

A teraz informacje, które być może Wam się przydadzą:

Zombie zostały zawiadomione o najeździe Ziemian na ich planetę i najprawdopodobniej dozbroiły się.

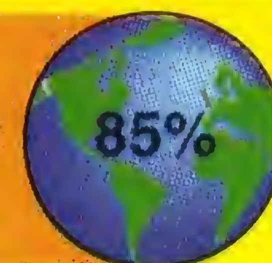
Półbóg władający Planetą Umarlaka jest bardzo dziwnym kolesiem i uwielbia, gdy ktoś zniszczy kilka-(naście) zombie na raz (najwyższym odznaczeniem jest FUCK THE DEAD BONUS - 1.000.000 punktów), najlepiej przy użyciu granatu. Nagradzane są również strzały (rakietami) w głowę, szczególnie gdy trafionych zostanie kilka zombie.

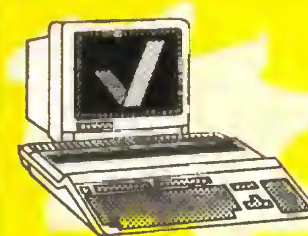
To chyba już wszystko, o najprostszy z ludu. Teraz wyruszajcie na Zielextirem-10985 i uratujcie Ziemię, a co ważniejsze, moją (nie)skromną norkę przed strasznym i nieobliczalnym w skutkach ANTYMIĘSEM. Jeżeli nastąpi u nas taki przełom żywnościowy, to kto wie, czy nie ma to nic wspólnego ze znakiem przed końcem świata ("A gdy mięso się skończy..."). W Was jest ma jedyna nadzieja. Chyba chcecie jeszcze przeczytać o Zombie 3?!? A bez mięska, nie da rady...

wygłodniały
Frodo Baggins



ZRĘCZNOŚCIOWA





tylko AGA



CIVILIZATION CZ. 2

Producent: MicroProse

Witam ponownie. W zeszłym miesiącu mieliśmy okazję ustalić między sobą wagę (a co ważniejsze - sposób prowadzenia) wojen oraz zapoznać się z najbrudniejszymi trikami, jakie udało mi się wysmażyć. Dzisiaj zajmiemy się gospodarką i handlem, czyli rzeczami mniej dynamicznymi, aczkolwiek niezwykle istotnymi.

HANDEL I GOSPODARKA

... w **Cywilizacji** niewątpliwie opierają się na pieniądzach. Musisz więc o nie zadbać.

Podczas ustrojów, jak despotyzm, anarchia, monarchia czy nawet komunizm, musisz się liczyć z brakiem bądź przynajmniej niedoborem środków płatniczych ze względu na stosunkowo małą ilość handlu czerpanego z miast za panowania danego ustroju. Sytuacja ta diametralnie zmienia się, gdy wzniecisz rewolucję i zmienisz ustrój polityczny na demokrację bądź republikę. Pociągnąć to może za sobą przewlekłe strajki i bunty ludności rodzące się z powodu przebywania jednostek militarnych poza ich rodzinnym miastem. Za panowania demokracji może to dodatkowo wzniecić rewolucję (ludzie nie ścierpią tych buntów). Jeżeli jednak uda Ci się opanować sytuację, wówczas Twoje miasta zaczną "wydzielać" coraz większy handel, a co za tym idzie - do Twojej kasy trafi co nieco. A co można robić z tym "co niecem" nie muszę chyba przypominać. Pieniądze (przynajmniej w **Cywilizacji**, chociaż w życiu raczej też) to potęga. Dzięki nim możesz szybko stawiać budowle, tworzyć potężne jednostki wojskowe, tworzyć Cudy Świata, do zakończenia budowy których musiałbyś czekać setki, a czasami nawet tysiące lat. Dopiero podczas republiki (bądź później demokracji) możesz liczyć na istotne dochody z handlu, niejednokronie potrafiące przekroczyć dziesięć jednostek! Dlatego twierdzę i twierdzić będę, że dla wszystkich tych, którzy pragną się wzbogacić, polepszyć gospodarkę, ale jednocześnie nie chcą odrzucać myśli urządzenia (nie)przyjaznej wyprawy do wrogiej cywilizacji wybór może być w zasadzie tylko jeden - REPUBLIKA! Ale republika z jedną drobną uwagą: w którymś z miast stoi sobie Women's Suffrage. Jeżeli się do tego nie zastosujesz, wówczas przy każdym wymarszu wojsk ryzykujesz buntem.

POLUCJA

... to problem bardziej rozwiniętych cywilizacji, które posiadły już industrializację i w której miastach są fabryki - i to fabryki całkiem prosperujące. Do pojawienia się zanieczyszczeń (smogów) na terenach sąsiadujących z miastem dopuścić absolutnie nie wolno. Problem polucji w głównym stopniu uwidacznia się dopiero po stworzeniu przez którąś z cywilizacji Projektu Manhatańskiego (z czym to się wiąże, przypominać chyba nie trzeba). Tłumić zanieczyszczenia (ale tylko w obrębie miast) można przez budowę ekologicznych elektrowni oraz mass production i recycling centre.

GWIEZDNE WYŚCIGI

... zabierają swoje miejsce, gdy więcej niż jedna cywilizacja ma zdolność tworzenia statku kosmicznego. Twoja konstrukcja powinna być jak najbardziej ekonomiczna. Jak to osiągnąć?

a) wyposażając swój statek w maksymalną ilość silników (ss component - propulsion & fuel);

b) minimalizując ilość ss structural do niezbędnego minimum (ich duża ilość znacznie podnosi ciężar Twojego statku, a co za tym idzie, przedłuża czas przylotu na Alpha Centauri);

c) nie ociągając się z wystrzeleniem statku (myśli typu: "zrobię to w następnej turze" wcale nie przyspieszają dolotu).

Co jednak zrobić, gdy z góry wiadomo, że Twój przeciwnik wystrzeli swój statek przed Tobą? Dokonać zmasowanego ataku na jego stolicę! Dlaczego? Po zdobyciu stolicy operacja budowy statku kosmicznego zostaje odwołana. Niestety, to samo również tyczy Ciebie, tak więc warto bronić swoje stołeczne miasto przynajmniej trzema ufortyfikowanymi, silnymi jednostkami defensywnymi (riflemen, mechanized infantry).

Podczas tego podrygu konającej ostrygi, jakim będzie atak na stolicę, warto użyć broni atomowej, po czym (najlepiej w tej samej turze, czego można dokonać zwłasza wtedy, gdy miasto jest portowe) wprowadzić swe wojska do niego, łamiąc i niszcząc wszelkie plany bądź zamierzenia wroga.

Jeżeli wróg przejmie Ci stolicę - Twoja operacja budowy przepadła. Podczas demokracji warto sprzedać pałac, gdyż jego strata spowoduje zniweczenie planów kosmicznych podbojów w przypadku, gdy miasto zostanie przejęte (nie można stracić czegoś, czego się nie ma - proste prawda?). A poza tym, z posiadania pałacu (podczas demokracji) nie czerpie się żadnych korzyści. W żadnym z miast i tak nie ma i nie będzie korupcji.

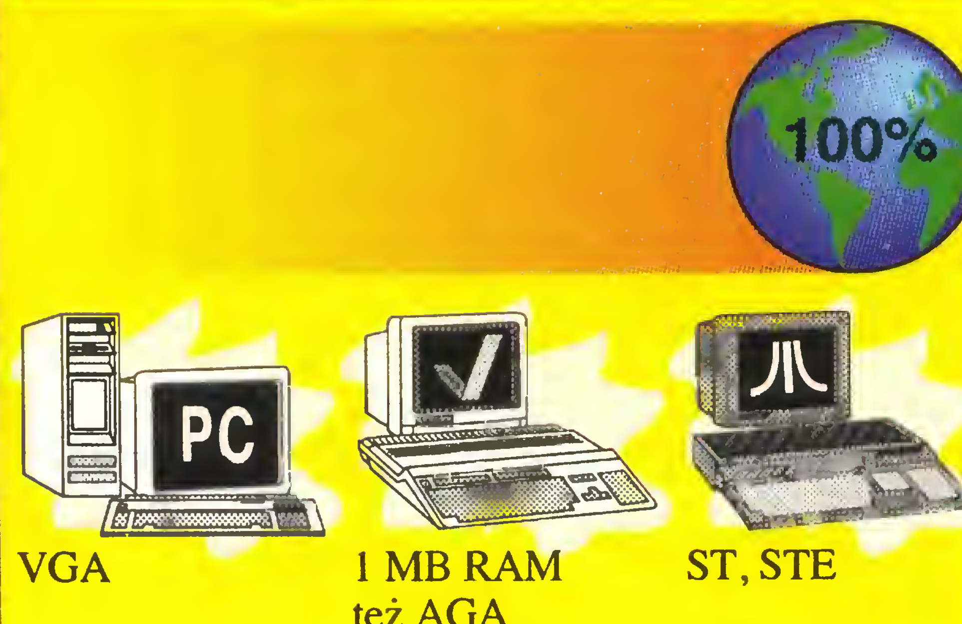
Tym odcinkiem kończymy cykl "**Cywilizacja dla zaawansowanych**". Miejmy nadzieję, że jeszcze wrócimy do tego tematu. A tymczasem proponuję zasiąść wygodnie przed komputerem, "odpalić" dzieło Sida Meiera i...

Frodo Baggins





STRATEGICZNA



VGA | 1 MB RAM też AGA | ST, STE

OPISY





Producent: Impressions

I znowu trzeba podbijać tę nieszczęsną Anglię. Tym razem jednak, w przeciwieństwie do gier takich, jak ***Warlords 2*** czy ***Vikings***, zajmiemy się głównie gospodarczymi aspektami rządzenia. Oczywiście, należy prowadzić wojny i zawierać sojusze, ale przede wszystkim liczy się jednak skuteczność gospodarcza, bo bez pieniędzy nie można ani wynająć najemników ani kupić potrzebnych materiałów; bo bez umiejętnego prowadzenia gospodarki rolnej doprowadzi się poddanych do głodu, a głodni poddani mają wredny zwyczaj buntowania się przeciw swemu panu i władcy. Militarnie lud nie jest, co prawda, szczególnym przeciwnikiem dla wyćwiczonych wojsk, ale za to szerzy zarazę buntu w sąsiednich prowincjach i angażuje siły swego lorda, który musi zajmować się walką z nim, zamiast walką z poważnymi i prawdziwymi wrogami.

W **Lords of the Realm** gra toczy się w turach. Każdy rok podzielono na cztery tury (zima, wiosna, lato, jesień) i każda z nich wymaga podjęcia specyficznych działań. Głównie związane są one z pracami polowymi czyli okresem siewu i zbiorów.

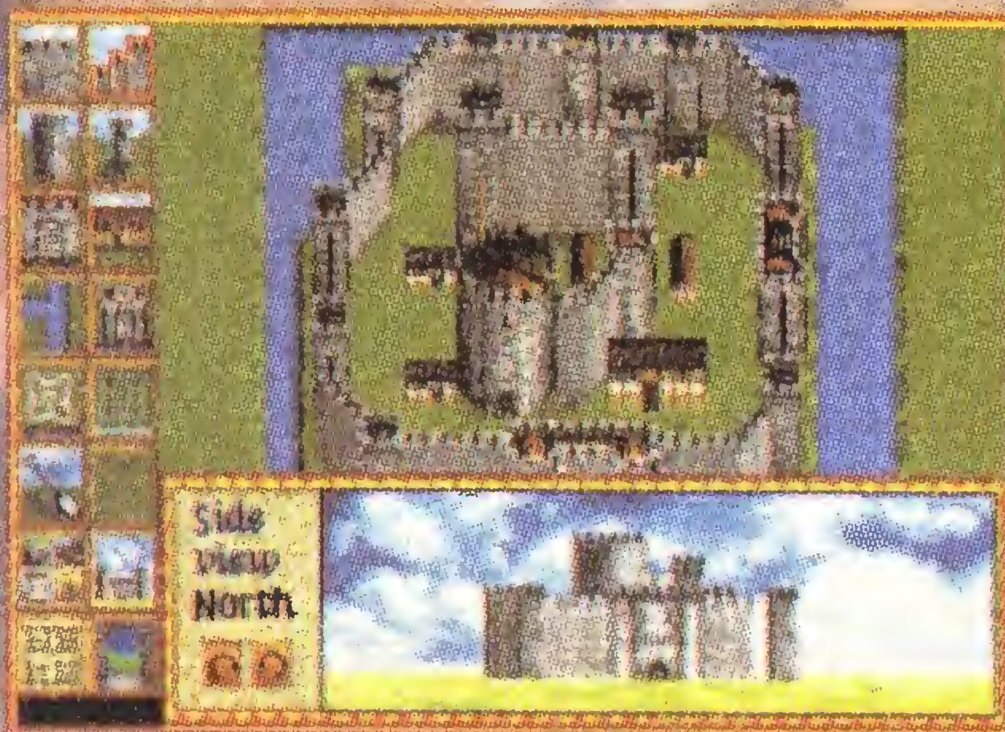
GOSPODARKA

1. **Produkty rolne:**

a) ***zboże*** - odpowiednie jego ilości są potrzebne zarówno do wiosennego siewu, jak i po to, aby wyżywić ludność prowincji przez cały rok.

b) ***krowy*** - ponieważ krowa daje mleko, sery i mięso, więc właściwie prowadzona hodowla tych zwierząt pozwala na wyżywienie dużej części mieszkańców prowincji.

c) ***owce*** - niestety, ludność ma tendencję do niepohamowanego pożerania ich, ale hodowla owiec przynosi profity w postaci wełny. Sprzedaż wełny kupcom daje niezłe dochody i pozwala np. na wynajęcie najemników czy zakup materiałów budowlanych lub oręża.



2. **Surowce:**

a) ***kamień i drewno*** - są konieczne do budowy zamków.

b) ***żelazo*** - potrzebne jest, aby rozpocząć produkcję broni.

PRZYDZIAŁ PRACY

Co sezon należy ustalić liczbę osób zajmujących się farmerstwem, pasterstwem (owiec i krów) oraz tych, które będą utrzymywały pola (aby nie stanęły odłogiem). Jeżeli zostają Ci jeszcze jakieś wolne siły, to można zatrudnić ekipy drwali, górników, kamieniarzy, kowali (przygotowywanie broni z dostarczonego żelaza) albo budowniczych zamku (jeżeli zgromadziłeś potrzebne do rozpoczęcia prac surowce).

HANDEL

W prowincjach co jakiś czas pojawiają się kupcy, którym można sprzedać nadwyżkę zboża, wełny, surowców czy zwierząt gospodarskich, a także poczynić u nich odpowiednie zakupy. Niestety, trafiają się kupcy, którzy handlują tylko wybranymi towarami.

NASTAWIENIE LUDNOŚCI

Tak jak mówiłem: kiedy głód zajrzy im w oczy, pójdą wściekli buntować inne prowincje i trzeba będzie ich bezlitośnie zlikwidować. A choć z militarnego punktu widzenia jest to łatwe, to przecież traci się i czas, i siłę roboczą. Na początku każdej tury mogą się pojawić wiadomości (ich zaistnienie jest niezależne od gracza), które wpłyną negatywnie bądź pozytywnie na morale ludności. Zdarzyć się może, że ziarno zaczną wyżerać szczury, że stada wilków zaatakują owce, że z zagranicy dojdą niepokojące wieści. Natomiast pozytywnie na morale mieszkańców wpłynie budowa nowego kościoła, urodzeniowy boom czy duża ilość ślubów. Najpewniejszym jednak sposobem uszczęśliwienia wiernych poddanych jest zakupienie u handlarza dostawy piwa. Niebezpieczna sytuacja zachodzi wtedy, gdy morale ludności spadnie poniżej pięciu punktów. Gracz dostaje wtedy kilka sezonów na przywrócenie normalnego stanu. W innym przypadku rozpocznie się bunt. Czasem jednak należy zaryzykować niezadowolenie mieszkańców i ograniczyć im racje żywnościowe, aby nie pożarli zboża przeznaczonego na zasiew.

WOJNA

Grę rozpoczynasz, władając jedną prowincją. Jak najszybciej należy przystąpić do podboju sąsiedztwa. Czasami (ale niezwykle rzadko) zdarzy się, że mieszkańcy zwrócą się do Ciebie, z prośbą abyś objął nad nimi rządy. Z reguły jednak będą jak lwy bronić swego kraju i trzeba ich przekonać ogniem i mieczem.

1. **Tworzenie armii.**

Armia powstać może na dwa sposoby: albo powołuje się zaciąg spośród mieszkańców prowincji, albo wynajmuje najemników. To pierwsze wiąże się z niezadowoleniem ludności, zmniejszeniem stanu liczebnego robotników i sporymi kosztami przygotowawczymi. Wynajęcie najemników wymaga tylko pierwszej zapłaty (zwykle do dziewięciuset koron za oddział) i następnie stałej pensji.

Jeżeli zdecydowałeś się na utworzenie wojska z mieszkańców, należy mieć w magazynie odpowiednie uzbrojenie. Oczywiście, można powołać wojsko nie dysponując orężem, ale jego siła bojowa będzie niewielka. Do wyboru masz oddziały toporników, mieczników, łuczników, kuszników i rycerzy (miecze i zbroje). Najlepiej, gdy w skład armii wchodzą zróżnicowane oddziały, a przynajmniej warto pamiętać, aby byli w jej składzie kusznicy lub łucznicy. Ich atak w dużej mierze osłabia wrogie siły nim dojdzie do starcia wręcz.

Najemnicy pojawiają się od czasu do czasu w którejś z prowincji i tak jak już pisałem, dobrą armię można wynająć za stosunkowo niewielką sumę. Trzeba jednak zwrócić uwagę na fakt, iż najemnicy nie chcą się łączyć w wielkie armie z innymi najemnikami.

2. **Walka.**

Walka rozpoczyna się, kiedy zaatakuje się prowincję (należy wejść armią do budynku na mapie), wrogi oddział lub kiedy samemu zostało się zaatakowanym. Na ekranie pojawi się plansza przedstawiająca porównanie sił obu przeciwników, a następnie pytanie czy chcesz dowodzić na polu bitwy, czy też ma się ona rozstrzygnąć wedle woli komputera. Znacznie lepiej wybrać tę pierwszą opcję, gdyż daje ona znacznie większe szanse odniesienia zwycięstwa bez nadmiernych strat. Godne podziwu jest trzymanie się przez twórców programu średniowiecznych realiów bitewnych. Otóż armia wyszkolonych najemników spokojnie daje sobie radę z przeciwnikiem trzykroć liczniejszym (słabo uzbrojoną wiejską hołotą), a nawet stoczy wyrównany bój z wrogiem sześciokrotnie liczniejszym. Oczywiście, nie należy przesadzać i przyjąć, że w starym łacińskim przysłowiu (i Her-







kules dupa, gdy wrogów kupa) jest jednak sporo racji.

3. **Bitwa.**

Jeżeli zrezygnujesz z tego, aby komputer automatycznie rozstrzygnął wynik walki, przeniesiesz się na pole bitwy i zobaczysz wojska swoje i wroga (jedna figurka to dziesięciu żołnierzy). Rozwiązanie graficzne do złudzenia przypomina to znane z ***Castles 2***, a także to, z którym spotkaliśmy się w ***Centurionie***.

Po lewej stronie ekranu masz kilka ikon i są to (w porządku od lewej do prawej i z góry na dół):

1) Zmiana ustawienia wojsk.
2) Rozpoczęcie akcji.
3) Rozkaz marszu.
4) Rozkaz strzelania (oczywiste, że dotyczy tylko łuczników i kuszników).
5) Zmiana postaci żołnierzy na symboliczne kropki.
6) Pokazanie morale wojsk.
7) Ucieczka (raz spróbowałem, ale i tak nikt mi nie ocalał).
8) Oferta pokoju (zawsze należy skorzystać z tej możliwości przed bitwą. Co prawda plugawe chłopstwo zwykle nie reaguje na tę miłosierną propozycję, ale oddziały należące do głównych wrogów często z niej korzystają. Jeżeli przeciwnik ofertę przyjmie, bitwa kończy się Twoim automatycznym zwycięstwem).

IKONY

Po tych wstępnych uwagach postaram się przedstawić ikonografię **Lord of the Realms**, bo choć nie jest ona nadmiernie skomplikowana, to osobom zaczynającym przygodę z grami strategicznymi obsługa programu może się wydać niezbyt łatwa.

Większość ekranu zajmuje mapa obserwowanej krainy. Na dole znajduje się dziewięć ikon.

a) *mapa* - tu przenosisz się, aby spojrzeć na cały obszar Anglii, obejrzeć zajęte terytoria, lokalizację armii (swoich i przeciwników), lokalizację zamków.

b) *i* - opcje save, load, restart, exit i ustalanie preferencji.

c) *pieniądze* - możesz tutaj zapoznać się z wykresem przedstawiającym jak zmieniał się Twój stan majątkowy wraz z upływem lat, poza tym ustalić podatek (sesonal tithe i radzę go nie zwiększać powyżej dwudziestu procent) i zapoznać się z ilością surowców w magazynie (a także broni). Możesz również wysłać wiadomość do któregoś z sąsiednich władców. Może to być propozycja sojuszu (alliance), groźba (threatening), szyderstwo (taunting) lub próba przypochlebienia się (flattering).

d) *rycerz* - po kliknięciu na tę ikonę kursor zmieni kształt na wyciągnięty palec. Teraz możesz zawiadywać ruchem armii (jeżeli takowa istnieje) i wyznaczyć jej marszrutę.

e) *wózek* - często spotkasz się z koniecznością przesłania towarów z prowincji do prowincji. Zwłaszcza może to dotyczyć zboża (aby dostarczyć ją krainie, która nie może rozpocząć zasiewów). Po kliknięciu na wózek trzeba wybrać prowincję-dostarczyciela, ustalić towar, jaki ma być przesłany, a następnie wybrać prowincję-odbiorcę. Towar dotrze na miejsce po upływie odpowiedniej i zależnej od odległości liczby tur.

f) *s* - porównanie Twoich osiągnięć z osiągnięciami innych władców, a także przegląd posiadanych terytoriów i posiadanych armii.

g) *pole* - tu pojawia się czarna postać w momencie, kiedy w którejś z prowincji rozpocznie się bunt.

h) *zamek* - kliknięcie na tę ikonę, a następnie na odpowiednie terytorium pozwoli przyjrzeć się już zbudowanemu zamkowi lub rozpocząć jego budowę. Możesz wybrać przygotowany projekt lub zaprojektować własną warownię. Bardzo to znów podobne rozwiązanie jak w grze ***Castles 2*** z tym, że tutaj i grafika o wiele sympatyczniejsza i dużo łatwiejsza sama technika projektowania.

i) *tarcza* - zakończenie tury i czas na ruchy przeciwników.

Właściwe działania podejmować jednak będziesz dopiero po "wejściu" w wyznaczone terytorium. Kliknięcie myszą na prowincję na mapie (ale tylko własną) przenosi do szeregu plansz informacyjnych.

a) *karta* - tu znajdziesz wiadomości o liczbie mieszkańców, przyroście naturalnym (bądź ubytku), o ich morale (liczba przy czerwonym serduszku) i zdrowiu. Tutaj też możesz ustalić racje żywnościowe (od zerowych do potrójnych), a także zorientować się, jaka ilość zwierząt i zboża zostanie przez mieszkańców zjedzona, a jaka przechowana w magazynach. Widzisz też napis pokazujący, ilu mieszkańców żywią krowy.

b) *złote belki* - zobaczysz tu rozkład pól i decydujesz, co na którym polu ma się dziać. Do wyboru jest hodowla owiec, krów, uprawa zboża bądź pozostawienie pola jako łąki. Brązowe obszary to ugory, które można zamienić w łąki, zatrudniając odpowiednią ilość ludzi do utrzymywania pól. Zapoznajesz się też z informacjami dotyczącymi siewu i zbiorów zboża. Czerwone kwiaty obok planszy z polami pokazują czy stosujesz właściwie ich wymianę (trójpolówka?), pojawia się też informacja o jakości nawożenia.

c) *robotnik* - tu ustalasz przydziały pracy. Decydujesz, kto się ma zajmować utrzymaniem pól (aby nie pojawiły się nowe ugory), kto hodowlą krów i owiec, kto wydobywaniem surowców, a kto budową zamku. Po prawej stronie pojawia się liczba osób, jakie powinny pracować w danej dziedzinie. Jeżeli zatrudnisz za mało farmerów, to po prostu mniej pól będzie obsianych lub mniej zboża zebranego. Jeżeli natomiast nie skierujesz wystarczającej ilości pracowników do opieki nad polami i zwierzętami, to zakończyć się to może powstaniem nowych ugorów lub stratą bydła. Co pewien czas zwierzątek będzie Ci przybywać (w końcu się rozmnażają) i to pokaże Tobie liczba fioletowego koloru. Jeżeli natomiast pojawi się czerwona liczba, pokaże ona, ile zwierząt stracisz w tym sezonie. Powodem może być zatrudnienie za małej liczby pracowników bądź przeznaczenie dla zwierząt za małej powierzchni pól. Odzyskiwanie ugorów można osiągnąć, zatrudniając wielokrotnie więcej ludzi do utrzymywania pól. Pojawi się wtedy obrazek łąki i oznacza to, że w przyszłym sezonie jeden z ugorów zmieni się w łąkę.

d) *dwaj ludzie* - tutaj handlujesz (jeśli akurat pojawił się kupiec). Aby nabyć lub sprzedać towar, należy kliknąć na liczby pod opcjami, odpowiednio - buy i sell.

e) *rycerz* - powołanie armii z mieszkańców (konieczne uzbrojenie, jeśli wojsko ma być efektywne). Tu też zgłaszają się najemnicy.

f) *człowiek i zwierzęta* - przechodzisz do wykresów pokazujących, jak w ciągu sezonu zmieniła się liczba ludności, hodowanych krów i owiec, a także ilość magazynowanego zboża.

PODSUMOWANIE

Szczerze mówiąc, już nie mam siły pisać, że żywię w stosunku do jakiegoś programu ambiwalentne uczucia. No, ale co zrobić, kiedy tak to właśnie wygląda. **Lords of the Realm** jest bowiem grą szalenie sympatyczną, w miarę łatwą w obsłudze i zrealizowaną z dużą dbałością o grafikę. Lecz nie da się ukryć, że jest to program nieco za mało rozbudowany. Rządzenie rzeczywiście w dużej mierze polega na tym, aby karmić poddanych, mieć dużo owiec i krów, ale przecież nie tylko na tym. Rządzenie to również cały rozwój naukowo-techniczny, to rozbudowa infrastruktury, sprzyjanie handlowi i nowemu osadnictwu. Rządzenie to również szpiegowanie wrogich mocarstw, to kłopoty z rabusiami, utarczki na granicach. A jak już tak trzymamy się średniowiecza, to również cały galimatias stosunków Państwo-Kościół. Dlatego **Lords of the Realm** nie zasługuje, aby nazwać go symulatorem budowy państwa. Zbyt mało po prostu zmiennych i zbyt mało możliwości (o wiele większe dawał na przykład Cezar).

Poza tym zabawniej z pewnością byłoby grać, gdyby nie dało się wynajmować zaciężnych wojsk. A tak udało mi się zwyciężyć wszystkich wrogów, nie tworząc ani jednej własnej armii, nie produkując ani grama uzbrojenia, ba, nie budując ani jednego zamku. Spokojnie zarabiałem sobie na sprzedaży wełny i zboża, kupowałem usługi najemników i gromiłem jednego wroga po drugim. Przyznam się bez bicia, że nie grałem na najtrudniejszym poziomie i miałem włączony podgląd całej mapy.

Z tego co wiem, gra na najtrudniejszym poziomie gospodarczym jest nieco bardziej emocjonująca. Możliwe też, że walka z kumplem (jest możliwość gry w kilka osób) byłaby trudniejsza, niż przeciw komputerowi.

Mimo tych wszystkich zastrzeżeń, oceniam ten program dość wysoko. Nie na tyle, aby go właśnie nie skasować z dyskietek, ale jednak wysoko.

Jacek Piekara

STRATEGICZNA

80%

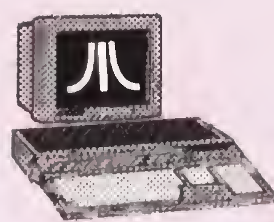
PC

386
4 MB RAM
VGA, SB

OPISY



KLUB ATARI



Zgodnie z obietnicą, daną w poprzednim numerze wszystkim posiadaczom Ata-ri ST, zamieszczamy listę najpopularniejszych programów na ten komputer. Nie zawiera ona, oczywiście, wszystkich tytułów na ten komputer, ale tylko co lepsze (i popularniejsze) gry.

3D-Pool
Abandoned Places 1, 2
Abolo
Addams Family
Advanced Destroyer Symu lator
Advanced Tactic Fighter 2
Alcatraz
Alien 1, 2, 3
Alien Breed 1, 2
Ambermoon
Amberstar
Ancient Art of War of Skies
Another World
Antago
Apocalypse
Armour Geddon
ATAC
AV-88 Harrier Assault
B-17
Balance of Power
Baller
Barbarian 2
Bard's Tale
Barmuda Race
BAT 1, 2
Battle Chess
Battle Command
Battle Hawk
Battle Isle
Battle Master
Battle of Britain
Beast 1, 2
Beastlord
Beneath a Steel Sky
Berlin 1948
Betrayal
Big Business
Billard Symulator 2
Block
Blood Money
Blue Angel 69
Bob the Winner
Body Blows
Breakout
Bridge
Buffalo Bill
Cadaver
Caesar
Campaign
Cannon Fodder
Captain Blood
Captive
Carrier Command
Castles 1, 2
Championship Manager '93/4
Chaos Engine
Chaos Strikes Back
Checkers
Chess
Chessmaster 2000
Chrono Quest
Civilization
Colorado
Conflict
Corporation
Coruption
Crystal of Arborea
Cruise For The Corps
Dark Castle
Darkseed
D-Day
Dame
Damocles
Deja Vu 1, 2
Deuteros
Dogfight
Dominium
Driller
Dune 1, 2
Dungeon Master
Eco
Eden
Elite
Elvira 1, 2
Empire
Epic
Extase
Eye of the Beholder 1, 2, 3
F-15 Strike Eagle
F-16 Combat Pilot
F-16 Falcon
F-16 Mission Disc 1, 2
F-19
F-29 Retaliator
F-29 Data
Fantasie
Fantasie 3
Fascination
Feudal Lords
Fighter Bomber
Fighter Command
Final Conflict
Fire Brigade
Firehawk
First Samurai
Flight of Intruder
Flip-Flop
Football Director 2
Formula One Grand Prix
Formule One
Frenetic
Frontier
Future Wars
Gazza 2
Gear Works
Gnome
Gobang
Goblins 1, 2, 3
Gods
Golf
Great Battle
Gunship
Harpoon
Heimdall 1, 2
Hero Quest
Hill Street Blues
Hired Guns
History Line 1914-1918
Hockey
Honda
Hook
Hostages
Hoyle Book of Games
Hugo
Hunt for Red October
Hunter
Hustler
IK+
International Soccer Challenge
Iron Lord
Ishar 1, 2, 3
Italia '90
Ivanhoe
Jack Mansel Golf
James Pond
Jimmy White Snooker
Jurassic Park
Kennedy Approach
Kennedy's Death
KGB
Kick Off 2
Killing Cloud
King Maker
Knightmare
Knights of the Sky
Koło Fortuny
Kult
Lancaster
Le Fetiche Maya
Legacy of Sorasil
Legend
Legend of Faerghail
Legends of Valour
Lemmings 1, 2
Lethal Weapon
Life & Death
Little Puff in Dragonland
Lionheart
Logical
Loop
Lost Dutchman Mine
Lost Patrol
Lotus 1, 2, 3
Lure of the Temptrees
M-1 Tank Platoon
Maupiti Island
Mean Stream
Mega Lo Mania
Megatraveller
Mercenery 1, 2
Metal
Metal Mutant
Microprose Golf
Midwinter 1, 2
Mig-29 Fulcrum
Mig-29M Superfulcrum
Millennium
Monkey Island 1, 2
Narco Police
Navy Seals
Night Breed
North & South
Oh, no more Lemmings
Oil Imperium
Omar Shariff Bridge
One Step Beyond
Operation Stealth
Pacific Island
Panza Kick Boxing
Patience
Patricien
Persian Gulf
Pinball Fantasies
Pinball Dreams
Pirates
Plan 9
Play Games
Poker
Police Quest 2
Populous 1, 2
Powermonger
Premier Manager
Prince of Persia
Punisher
Push Over
Puzzle
Puzznic
Quad
Race Driving
Railroad Tycoon
Rampart
Reach for the Sky
Realms
Red Storm Rising
Revel
Reversi
Rick Dangerous 1, 2
Rings of Medusa
Risk
Robocod
Robocop 3
Sabre Team
Schiffe
Sensible Soccer
Shadow Dancer
Shadoworlds
Shadowlands
Shanghai
Sherman M-4
Shuttle
Silent Service 1, 2
Sim City
Skulldiggery
Sleepwalker
Snow
Solitair
Space Crusade
Special Force
Space Quest Series
Speedball 1, 2
Starblade
Steel Empire
Stone Age
Storm Master
Stratego
Streetfighter 1, 2
Strike Fleet
Strip Poker
Sup-Hirn
Super Monaco Grand Prix
Supremacy
Suspilious of Cargo
Swap
Swiv
Team Yankee
Tennis Cup 1, 2
Tennis Pro 2
Tetris
The Lost Vikings
The Patrician
The Snowman
The Third Courier
Theathre Europe
Thunderhawk
Tic-Tac
Times of Lore
Tornado
Transarctica
Transworld
Traps'n'treasures
Turrican
Ultima 1-6
Uninvited
Universal Monster
Utopia
Vaxine
Vroom
Vulcan
War Game Construction Set
War in the Gulf
War in the Middle Earth
Warhawk
Warlock
Way of Warrior
Waxworks
Wings of Death
Wolfpack
Wonderland
Zombie
Zool

PS. Dziękujemy za pomoc Krzysztofowi Kwiatkowskiemu i Patrykowi Walczykowi, dzięki którym ta lista mogła powstać.





Producent: Vulcan Software

Niestety, pomimo tęsknego wyczekiwania (z oddziałem do zadań specjalnych rozlokowanym po redakcyjnych szafach) nie pojawiły się indywidua znane w światku przestępczym pod xywami Ś.P Benny Bill oraz Książę. Postanowiliśmy czekać na jakikolwiek sygnał, który pomógłby zlokalizować tych groźnych przestępców. Zręcznie zastawiona pułapka (podsłuch telefoniczny) okazała się jednak niewypałem, ponieważ zamiast nich, ujęto dwóch absolutnie niewinnych Czytelników, którzy zaoferowali nam kolejnym odcinek solucji do gry **Valhalla**. Główny śledczy poradził nam wtedy tak: "Wydrukujcie tę solucję. Jak znam życie, a znam, przestępczy tandem powodowany zawiścią, że ktoś go uprzedził, postanowi wziąć odwet i odwiedzi waszą redakcję celem dokonania dewastacji pomieszczeń służbowych. A my ich wtedy CAP! I po sprawie." Jak nam poradzono, tak czynimi. Co z tego wyniknie, wkrótce się dowiecie.

redakcja

ROZDZIAŁ III

Najpierw obróć się dookoła i weź Klej z grobowca. Użyj go na jednej z dziur w podłodze. Będziesz mógł teraz uciec z tego wodnego więzienia. Później podnieś Monokl i Włosy, które są rozrzucone wokoło. Naciśnij przycisk poniżej jednej z roślin, a pojawi się Jabłko. Zabierz Jabłko do górnej części pokoju z Pnia Drzewa (STUMP TREE) po uprzednim podniesieniu i przeczytaniu znajdującej się tam Książki. Teraz podnieś Klej i rozejrzyj się po rowie nawadniającym, gdzie powinieneś znaleźć Nasiona.



Idź do dolnej części pokoju. Obok ciała w trumnie jest kanał. Przeszukaj go; weź stamtąd Strzałę. Umieść Strzałę na kuszy i szarpnij dźwignią na górze. Zabaw się w Wilhelma Tella. Powinieneś znaleźć Cukierka pomiędzy pozostałościami Granny Smitha. Weź Cukierka i daj go czaszce uwielbiającej słodycze. Teraz weź DRINK OF SIGHT oraz GREENFINGERS SOLUTION.

Idź w dół pokoju i podnieś Srebrny Klucz. Opróżnij DRINK OF SIGHT w tym punkcie, a pokażą się drzwi, które możesz otworzyć.

Zejdź w dół nowym przejściem i podnieś Książkę ukrytą pod drzewem. Książka zawiera dużo informacji o ciałach, przez które przejdziesz w krypcie. Idź w lewy róg pokoju i podnieś Torbę wypełnioną piaskiem, a następnie umieść Nasiona w Kielichu wypełnionym ziemią. Naciśnij przycisk Kurka naprzeciw plamy - w Pucharze pojawi się Kwiat. Weź ten Kwiatek, zanieś go do pierwszego pokoju i włóż go do Wazy. Podnieś RING OF GOODWILL i Utwór Poetycki.

Wróć do drugiego pokoju i połóż Pierścień na Ołtarz Rozmowy (ALTAR OF DISPUTE). Teraz zabierz Białego Gołębia (WHITE DOVE), który zostanie Ci podarowany przez Rzecznego Strażnika. Stań z nim twarzą w twarz i spójrz na Gołębia, którego masz w kieszeni, a będziesz mógł przejść.

Idź przez most, podnieś Sztukę Dramatyczną (STRANGE DRAMA) i przesuń lewar. Teraz możesz otworzyć drzwi po lewej stronie pomieszczenia zasypanego włosami. Po przejściu drzwi zamkną się za Tobą, ale nie przejmuj się tym. Idź do dolnej części pomieszczenia, nie wchodząc jednak na kwadrat naprzeciw Golden Sweet. Jeśli to zrobisz, Słodycz zniknie i odetnie Ci odwrót. Zamiast podnosić Kociołek (KETTLE), spójrz pod deski i przeczytaj znalezioną Księgę. Chwyć Złoty Artefakt (GOLDEN ARTEFACT) - jeżeli nie masz wolnego miejsca w kieszeniach, porzuć Torbę z piaskiem przed nim. Torba pęknie i wysypie się piasek.

Podnieś Słodycz i idź do górnego pomieszczenia, gdzie możesz znaleźć lewar umocowany w ścianie i Grill (GRILL). Przesuń lewar i podnieś Zapałkę (MATCH) leżącą w lewej części korytarza. Teraz wrzuć Kociołek do wody i naciśnij Kurek. Następnie postaw Kociołek na Grillu i kiedy woda w nim się zagotuje, przeraźliwy dźwięk pomoże Ci rozbić szklane drzwi strzegące Klucza. Weź ten Klucz, ponownie połóż Kociołek na Grillu i zapal go Zapałką. Teraz otwórz drzwi, które zamknęły się za Tobą i opuść to pomieszczenie.

Daj Cukierek Miłośnikowi Słodyczy (TOFFE LOVER) na górze, po prawej stronie pokoju, a otrzymasz Kulę Armatnią (CANNON BALL). Możesz zostawić butelkę z Życiodajnym Płynem na miejscu. Na razie jej nie potrzebujesz.

Teraz idź do działa i je załaduj. Połóż zapaloną Zapałkę na loncie.

Wejdź do nowo powstałego przejścia i rozejrzyj się uważnie. Znajdź leżące tam Gęsie Pióro (GOOSE FEATHER). Zamocz je w Atramencie (INKAUST). Teraz weź Kulę Mądrości (GLOBE OF WISDOM) i napój Herkulesa.

Zejdź z powrotem i weź Krzyż (CROSS) z trumny wujka George'a, wymieniając go na Okular (MONOCLE). Teraz połóż Sztukę Dramatyczną na trumnie, a George przetłumaczy ją na angielski.

Podnieś ją i wróć do trumny dziadka (GRANDDAD'S COFFIN). Wypij napój Herkulesa i podnieś Pianino. Następnie połóż je na grobowcu muzyka (MUOICIAN'S TOMB). Dostań się teraz do księcia, żeby stanąć przed klawiaturą i nauczyć go gra. Gdy zagra utwór, pęknie ściana i pojawi się dźwignia.

Pociągnij ją i przejdź przez drzwi, które się otworzyły na tył pokoju. Weź napój GREENFINGER'S DRINK i Liść z rosnącej po lewej stronie rośliny. Nie dotykaj liści z innych drzew! Włóż Liść do Pucharu (HERBALIST'S BOWL) i zabierz Lekarstwo (HERBALING POTION).

Idź do rzeki w pokoju, gdzie znalazłeś Złotego Cukierka i spójrz na Kulę Mądrości. Pozwoli Ci ona przejść przez rzekę. Po drugiej stronie znajdziesz Napój Szekspira.

Zaprowadź księcia do trumny lorda Monty'ego i daj mu Sztukę Dramatyczną. Jeden krótki dźwięk, a otworzą się oczy lorda. Jeśli teraz na niego spojrzysz, powie Ci, że wszystko go boli. Daj mu Le-



OPISY



karstwo, w zamian podaruje Ci Talerz (OFFICIAL PLATE). Weź go i wróć do pokoju, skąd wziąłeś Liść.

W górze po lewej stronie pokoju znajduje się Cukiereczek, który jest nie do zdobycia z powodu dziury w podłodze. Zaklej dziurę i weź go. Podaruj go człowiekowi obok trumny wujka George'a. Weź Pluszowego Misia i napój (CHORAL DRINK). Teraz daj Misia trupowi obok drzewek ziołowych i weź Klucz, który dostaniesz w zamian.

Wróć do pokoju z trumną dziadka i podnieś Pieśń, którą znajdziesz po lewej stronie pokoju. Połóż ją na grobie śpiewaka (SINGER'S TOMB) i wypij znaleziony wcześniej Drink. Spójrz na Pieśń, a gdy książę zagra melodię, wróć do pokoju, gdzie rosną zioła.

Drzwi są tu teraz otwarte, przejdź przez nie. Spójrz pod rów w tylnej części pokoju i zabierz leżącą tam Pieczęć (ROYAL SEAL). Otwórz kluczem drzwi, które się zamknęły za Tobą. Wróć do pokoju z trumną dziadka i umieść pieczęć na Królewskim Liście (ROYAL NOTE). Weź Czarodziejską Różdżkę (WIZARD'S WAND) i Wrzos (LUCKY HEATHER). Umieść Wrzos na grobowcu George'a i podnieś Podkowę Nieszczęścia (BAD LUCK HORSESHOE).

Wróć do pokoju, gdzie znalazłeś Cukierek i połóż Podkowę na Lustrze (MIRROR). Podkowa zamieni się w Podkowę Szczęścia (GOOD LUCK HORSESHOE), którą powinieneś użyć, by przejść obok strażnika rzeki w pokoju z trumną wujka George'a.

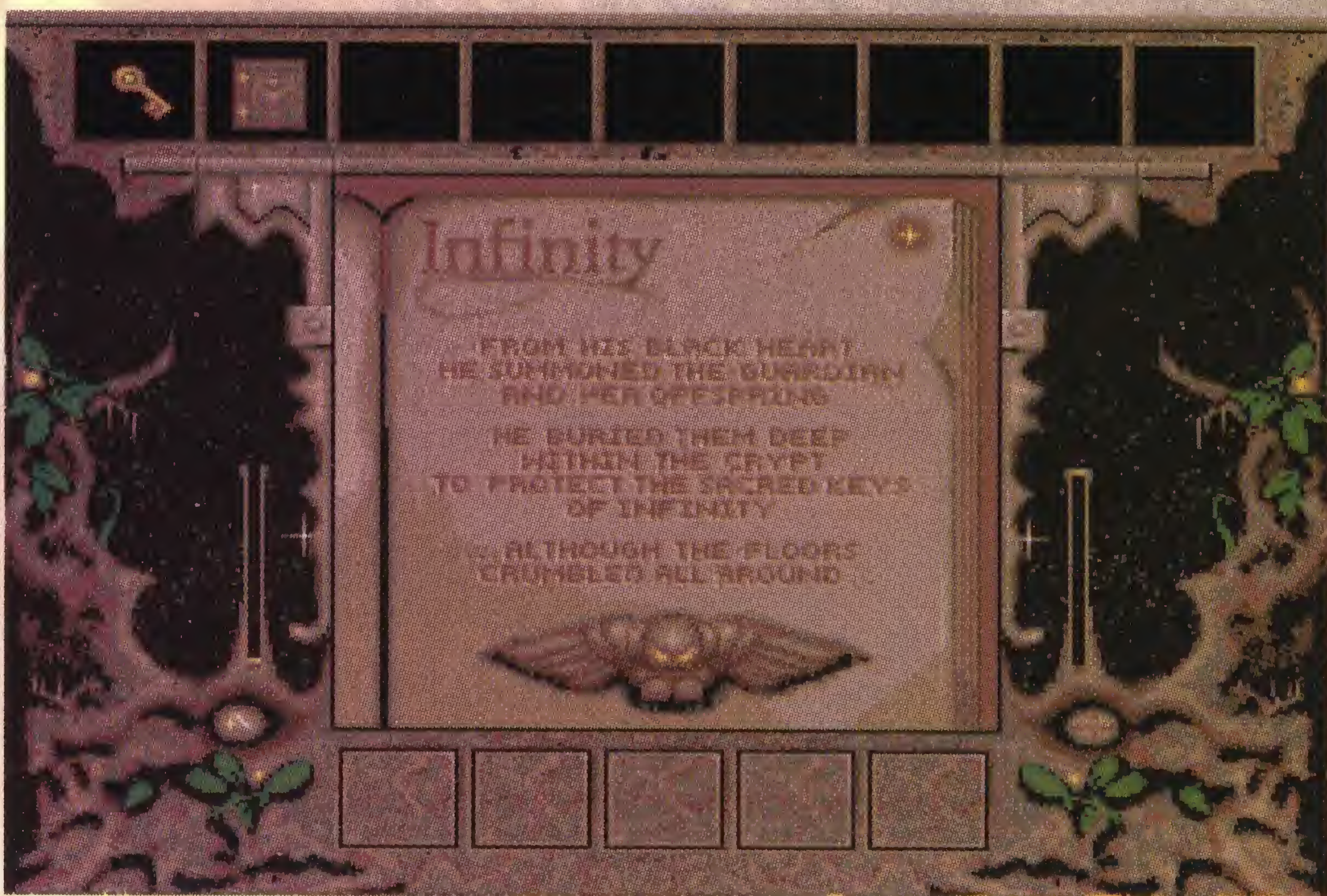
Przejdź przez rzekę, podnieś Klej, przesuń dźwignię na ścianie i weź Żółty Kryształ. Po zaklejeniu dziury w podłodze wróć do pokoju, gdzie znalazłeś grobowiec cygana.

Jeśli pójdziesz w prawo, odkryjesz, że inne drzwi są teraz otwarte. Przejdź przez nie i podnieś Symbol nr 2. Spójrz pod rów i podnieś Przepis (RECIPE). Połóż go na grobowcu kucharza (COOK'S TOMB) i podnieś Ciasto, które Ci dano.

Wróć do pokoju po prawej i weź Świecę z grobu artysty. Włóż ją do stojaka w pokoju z trumną dziadka i weź Klucz. Przeczytaj książkę i wróć do pokoju Czterech Oblicz Zła (HALL OF FOUR FACES OF EVIL). Daj Żółty Kryształ trzeciej Twarzy od lewej, a dostaniesz moc czarodzieja.

Teraz szybko biegnij z powrotem do grobowca czarodzieja i połóż na nim Różdżkę. Spójrz na nią, a zamieni się w Płótno. Weź je i połóż na grobie artysty. Namaluje Ci on portret lorda Terry. Połóż go na grobowcu lorda Terry i mów do niego. Opowie Ci słaby dowcip i podaruje kolejny talerz. Weź go i idź do pokoju, gdzie znalazłeś grobowiec artysty.

Otwórz drzwi w górze pokoju Kluczem i przejdź przez nie. Połóż Ciasto na Grilu i weź Chleb. Użyj Chleba, by przejść obok strażnika rzeki w pokoju poniżej i przekrocz rzekę. Znajdź i zabierz BLADE RESISTANCE oraz szarpnij dźwignią na ścianie. Podnieś deskę leżącą obok grobowca artysty i połóż na grobie cieśli



(CARPENTER'S TOMB). Wypij Miksturę i podnieś Piłę. Połóż ją na grobie lorda Diaboly. Poczekaj aż dawka Mikstury przestanie działać. Podnieś Miecz, a Diaboly się obudzi.

Wróć do pokoju, gdzie rosną zioła i odszukaj Pszczołę i Napój. Połóż Krzyż na grobowcu księdza. Weź Wieniec Pogrzebowy i umieść go na grobowcu lorda Charlesa. Wypij znaleziony Napój i spójrz na wieniec - pojawi się kolejny Talerz.

Wróć teraz do grobu księdza. Duch, który powinien tam być, będzie teraz odpoczywać. Weź Berło Honoru (STAFF OF HONOUR). Użyj go, by przejść obok ostatniego strażnika rzeki. Znajdź Zdjęcie Króla i idź do Mieszarki (MIXING BUCHET). Włóż tam Miksturę nr 2, Pszczołę oraz Głowę Króla i weź drugą ikonę (BEE KING ICON), którą dostaniesz. Teraz idź do lorda Diaboly. Spójrz na niego. Kiedy spyta Cię o Twoją ambicję, spójrz na Ikonę, a da Ci ostatni Talerz.

Idź do pomieszczenia z trumną dziadka, usuń książki ze stołu i połóż Talerze w kolejności: GÓRNY LEWY - KRZYŻ, GÓRNY PRAWY - STRZAŁA, DOLNY LEWY - KOŁO, DOLNY PRAWY - DIAMENT. Drzwi po prawej otworzą się, jednak nie przechodź przez nie, dopóki nie będziesz miał: Chleba, Kuli Mądrości, Białego Gołębia, Podkowy Szczęścia i Berła Honoru. Jeśli masz te przedmioty, bez obawy przejdź przez otwarte drzwi. Kiedy dotrzesz do RĄK, umieść następujące rzeczy w dłoniach: 1 - Biały Gołąb; 2 - Kula Mądrości; 3 - Podkowa; 4 - Chleb; 5 - Berło Honoru.

Poruszaj się wzdłuż i odczytaj znaki. Udaj się do przejścia z drogami na prawo i lewo. Skręć i cały czas idź naprzód.

ROZDZIAŁ IV

Wejdź do pomieszczenia, obróć się, strzaskaj płytkę podłogową i weź Książkę. Idź do dolnej części pokoju nr 1. Weź Księgę Zaklęć (PHRASE BOOK) i Zapałkę (MATH). Połóż Zapałkę na Grillu. Weź zapaloną Zapałkę i naciśnij Kurek. Weź Nogę Kurczaka i umieść zapaloną Zapałkę na Grillu.

Udaj się do pokoju na prawo i daj Nogę Kurczaka Mięsożercy (CARNIVOURE) na ścianie pomiędzy dwoma skrzyniami. Weź NECKLACE i RECORD. Podnieś HELLO. Idź do łóżka, weź Rondel i SLEEP. Wyłam płytkę w podłodze. Zabierz Pieniążek (SMALL COIN). Podejdź do Czarnej Plamy (BLACK STAIN) na podłodze i wrzuć do niej Mała Monetę. Podnieś Czarną Monetę (PENNY BLACK) i włóż ją do albumu na znaczki. Weź Klucz, idź do gramofonu i połóż na nim Płytę. Pociągnij za drążek gramofonu. Połóż BEDPAN na rowie, naciśnij na kurek, podnieś go i połóż na Grillu. Weź go i połóż na łóżku. Weź napój i połóż na taborecie przed Radnym (COUNCILOR). Zabierz Napój Słów (DRINK OF WORDS). Udaj się do następnych zamkniętych drzwi i wypij znalezioną miksturę. Spójrz na GO TO SLEEP.

Udaj się do końca pomieszczenia nr 1 i przerzuć dźwignie obydwu lewarów.

Idź do pomieszczenia nr 2. Udaj się do odległego końca pokoju i podnieś YES.

Udaj się korytarzem do odległego pomieszczenia po lewej stronie, a tam podnieś NO.

Idź do pokoju nr 3. Złam płytkę podłogową, weź ze sobą DENTURES i wróć do pokoju nr 1.

Idź do Łóżka (BED), a potem połóż DENTURES na Szkło (GLASS). Przesuń dźwignię lewara, która pojawi się nad Tobą.

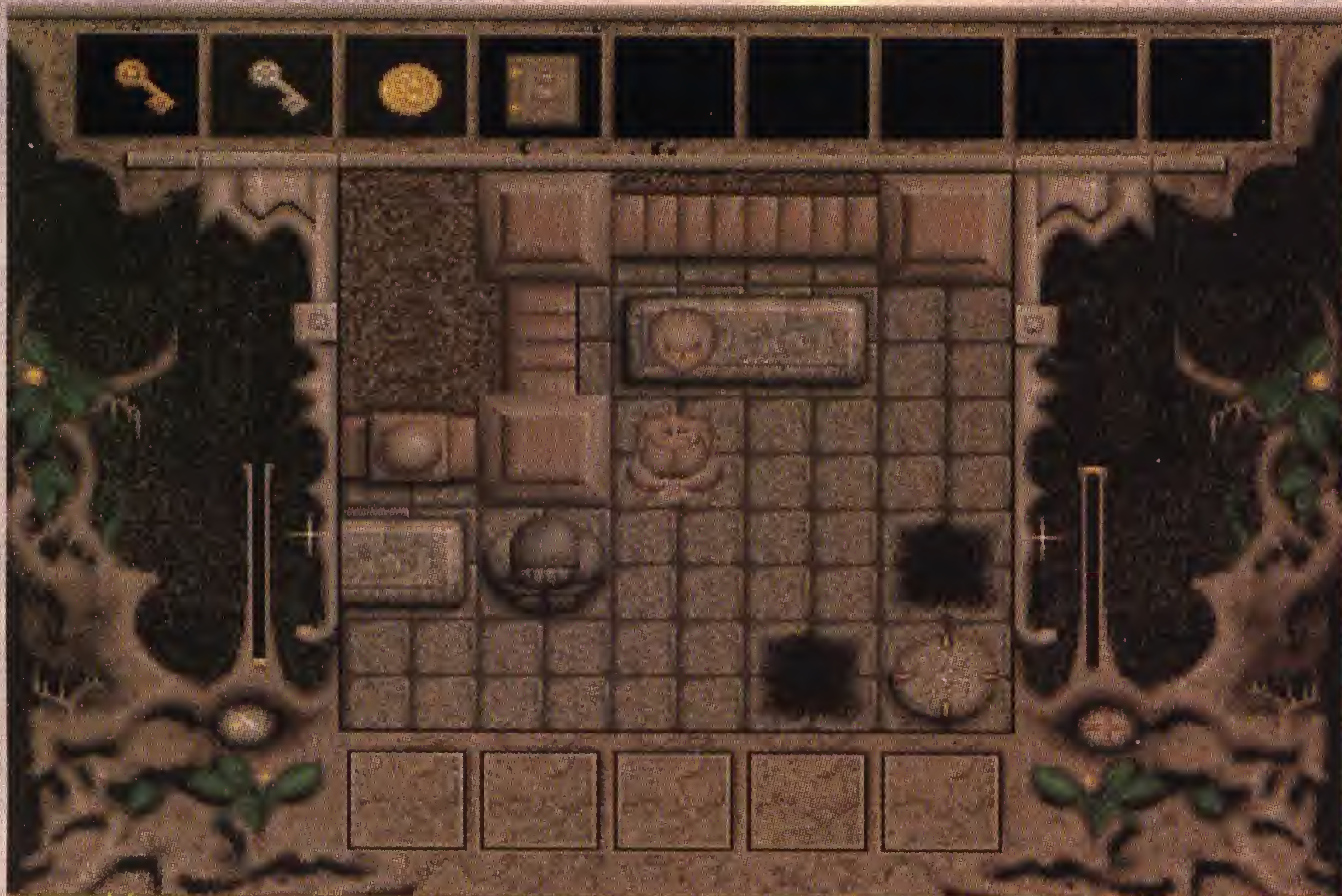
Wejdź do pomieszczenia nr 4. Udaj się do górnego rogu pokoju. Podnieś płytkę podłogową pomiędzy dwoma Sanktuariami (SHRINE). Zabierz leżącą tam monetę i wróć z nią do pokoju nr 2.

Wrzuć monetę do telefonu. Spójrz na HELLO. Weź CROOK i idź do pokoju nr 5.

Podejdź do Biskupa, włóż CROOK w jego rękę. Weź Dzwoneczek (BELL), a następnie wróć do pomieszczenia nr 4.

Znajdź i weź Świecę (CANDLE). Teraz obróć się i połóż Dzwonek, Książkę, Świeczkę na Relikwiarz Biskupa. Weź Pierścień (RING). Weź też obydwie butelki ze





Staminą i udaj się do wejścia do pomieszczenia nr 2.

Połóż obydwie butelki na podłodze, po czym idź do pokoju nr 3.

Włóż Pierścień na palec dłoni Biskupa. Weź Napój Głosów (DRINK OF VOICES). Zabierz butelkę ze Staminą i połóż ją obok wcześniej znalezionych.

Idź do pokoju nr 5. Udaj się do miejsca, gdzie leży YOU ARE FORGIVEN.

Idź do pokoju nr 2. Stań naprzeciw więźnia. Wypij Napój Głosów i spójrz na ARE YOU FORGIVEN. Objawi Ci SHREDER. Połóż Księgę Zaklęć na SHREDER. Zaklęcia (PHRASES) pojawią się na stole naprzeciw SHREDER. Porzuć YOU ARE FORGIVEN, zabierz GARDENER. Idź do kwiatów, weź Kwiat i idź do pokoju nr 5.

Stań naprzeciw zamkniętych drzwi i spójrz na Doradcę (COUNSELLOR) po Twojej prawej ręce. Spójrz na GARDENER, spójrz na YES, połóż Kwiat na stole przed Doradcą. Weź Klej (GLUE).

Idź do pokoju nr 6. Znajdź Szkatułkę z Kamieniami Szlachetnymi (JEWELLERY BOX), włóż Naszyjnik do Szkatułki. Weź Koronę Matki (MOTHER'S CROWN). Udaj się do łóżka sekretarki i znajdź CHESS PIECE.

Udaj się teraz do drzwi w dolnej części pomieszczenia i wejdź do pomieszczenia nr 7. Połóż Klej na stole pomiędzy dwoma łóżkami, weź Klucz. Naklej teraz Patyk (STICK) na Klucz. Weź Klucz i Staminę.

Idź do pokoju nr 6. Otwórz drzwi. Połóż butelkę ze Staminą obok innych.

Idź do pokoju nr. 5. Udaj się w prawo, połóż CHESS PIECE na Szachownicę (CHESS BOARD). Podnieś CHESS PIECE i idź do pokoju nr 6.

Połóż CHESS PIECE na łóżko sekretarki, weź Księgę Zaklęć, a potem idź pokoju nr 2.

Zdejmij wszystkie Zaklęcia ze stołów i połóż na podłodze. Porzuć wszystkie niesione Zaklęcia bez YES i NO. Połóż Księ-gę Zaklęć na SHREDER. Weź IT'S ME YOUR SON.

Idź do pokoju nr 4, do Relikwiarza Królowej (QUEEN'S SHRINE). Połóż Koronę Matki na Relikwiarzu, następnie połóż IT'S ME YOUR SON i spójrz uważnie na Relikwiarz. Weź Napój Głosów, po czym udaj się do pokoju nr 2.

Zabierz I WANT A SUMMONS ze skrzyni naprzeciw telefonu, weź GARDENER PHRASE i idź do pokoju nr 6.

Udaj się do sekretariatu królowej, wypij Napój Głosów i spójrz na I WANT A SUMMONS. Spójrz na GARDENER i weź SUMMONS. Porzuć I WANT A SUMMONS i GARDENER.

Idź do pokoju nr 2. Weź TO SEE THE LORD i idź do pokoju nr 5.

Podejdź do zamkniętych drzwi, spójrz na doradcę po lewej i spójrz na I SEE THE LORD oraz YES. Połóż SUMMONS na Stół naprzeciw doradcy. Weź klucz i otwórz drzwi do pokoju nr 2.

Połóż TO SEE THE LORD, weź HUMBLE SLAWE, TO SWEAR ALLEGIANCE, I WAS BORN HERE, I'VE HEARD NOTHING oraz dwie butelki Staminy.

Idź do pokoju nr. 2. Przejdź korytarzem obok czterech doradców, przejdź po strażnikach i na końcu korytarza wypij Staminę. Przesuń lewar i wejdź do pokoju nr 8.

Stań naprzeciw LORDA OF INFINITY, spójrz na SWEAR ALLEGIANCE, HUMBLE SLAVE, BORN HERE. Weź Klucz i porzuć zużyte Zaklęcia. Udaj się do rowu po lewej stronie pomieszczenia i weź CATERPILLAR. Przejdź korytarzem do odległego prawego pomieszczenia. Wejdź w korytarz i znajdź LETTUCE. Połóż CATERPILLAR na LETTUCE. Weź CATERPILLAR. Otwórz podłogę i weź Psią Kość (DOG BONE). Porzuć CATERPILLAR.

Idź w dół, otwórz drzwi, wejdź do pokoju nr 9. Skieruj się do łóżka. Weź IT'S ME YOUR SON, Karty do Tarota (TAROT CARD) i wróć do pomieszczenia nr 8.

Połóż Psią Kość na jedną z Psich Misek (DOG'S BOWL). Weź Klucz i otwórz drzwi w dolnej części pomieszczenia. Przejdź przez korytarz i wypij Staminę, po czym udaj się do pokoju nr 4.

Idź do PSYHIC'S SHRINE i połóż na nim Karty do Tarota. Weź Kryształową Kulę (CRYSTAL BALL).

Wróć do pomieszczenia nr 2. Połóż Kryształową Kulę na Czarny Jedwab (BLACK SILK) pomiędzy dwoma skrzyniami. Weź Naparstek (THIMBLE) oraz Napój Czarów (DRINK OF SPELLS).

Udaj się do pokoju nr 6. Skieruj się do Szkatułki na Klejnoty, połóż Naparstek na Dekoracyjną Tkaninę (TAPESTRY), a potem weź Igłę (NEEDLE). Obróć się, otwórz podłogę i weź DRINK OF LIGHT FEET oraz dwie butelki Staminy.

Udaj się do pokoju nr 8. Wypij Staminę po przejściu strażników. Idź w lewo. Połóż Igłę na Lalkę Voo Doo (VOODOO DOLL). Wejdź w korytarz obok Lalki i idź w górę FACE SWITCH. Wypij DRINK OF LIGHT FEET, przesuń lewar 1 i 2, następnie 3 i 4, zostaw 5, przesuń 6 i 7. Przejdź po strażnikach i przesuń lewar 8. Idź do końca korytarza. Weź Koronę Ojca (FATHER'S CROWN).

Przejdź do pokoju nr 8, a dalej - do pokoju nr 9. Skieruj się do Księgi Czarów. Wypij Napój Czarów i spójrz na Księgę Czarów. Weź Chleb (BREAD).

Wróć do pokoju nr 8. Udaj się do stołu po Jego lewej stronie. Połóż Chleb na stole naprzeciw Niego. Spójrz na YES, YES, NO, NO, I'VE HEARD NOTHING, weź Jego Kielich (HIS CHALICE).

Udaj się do pokoju nr 5. Wypij Staminę. Połóż Jego kielich w rowie, naciśnij kurek i weź Kielich ponownie.

Idź do pokoju nr 6. Połóż Koronę Ojca na Królewskim Relikwiarzu, IT'S ME YOUR SON również. Spójrz na Relikwiarz. Weź Światło Walhalli (LIGHT OF VALHALLA).

Wróć do pokoju nr 8. Wypij Staminę i połóż Światło Walhalli na stół, który zobaczysz po wejściu do pokoju nr 8.

Udaj się do pokoju nr 9. Połóż Jego Kielich w rowie w prawym górnym rogu pomieszczenia, a po naciśnięciu kurka podnieś go.

I znów do pokoju nr 8. Postaw Jego Kielich przed Nim i spójrz na YES. Weź Złoty Patyk (GOLDEN STICK).

Ponownie idź do pokoju nr 9. Podejdź do otworu w pomieszczeniu. Włóż Złoty Patyk w otwór i Krzyż (CROSS). Weź Magnetofon (TAPE RECORDER) i połóż go przed Nim. Stań po prawej stronie urządzenia i naciśnij PLAY/START. Weź Światło Walhalli, stań naprzeciw Niego i... użyj Światła Walhalli!!!

KONIEC!

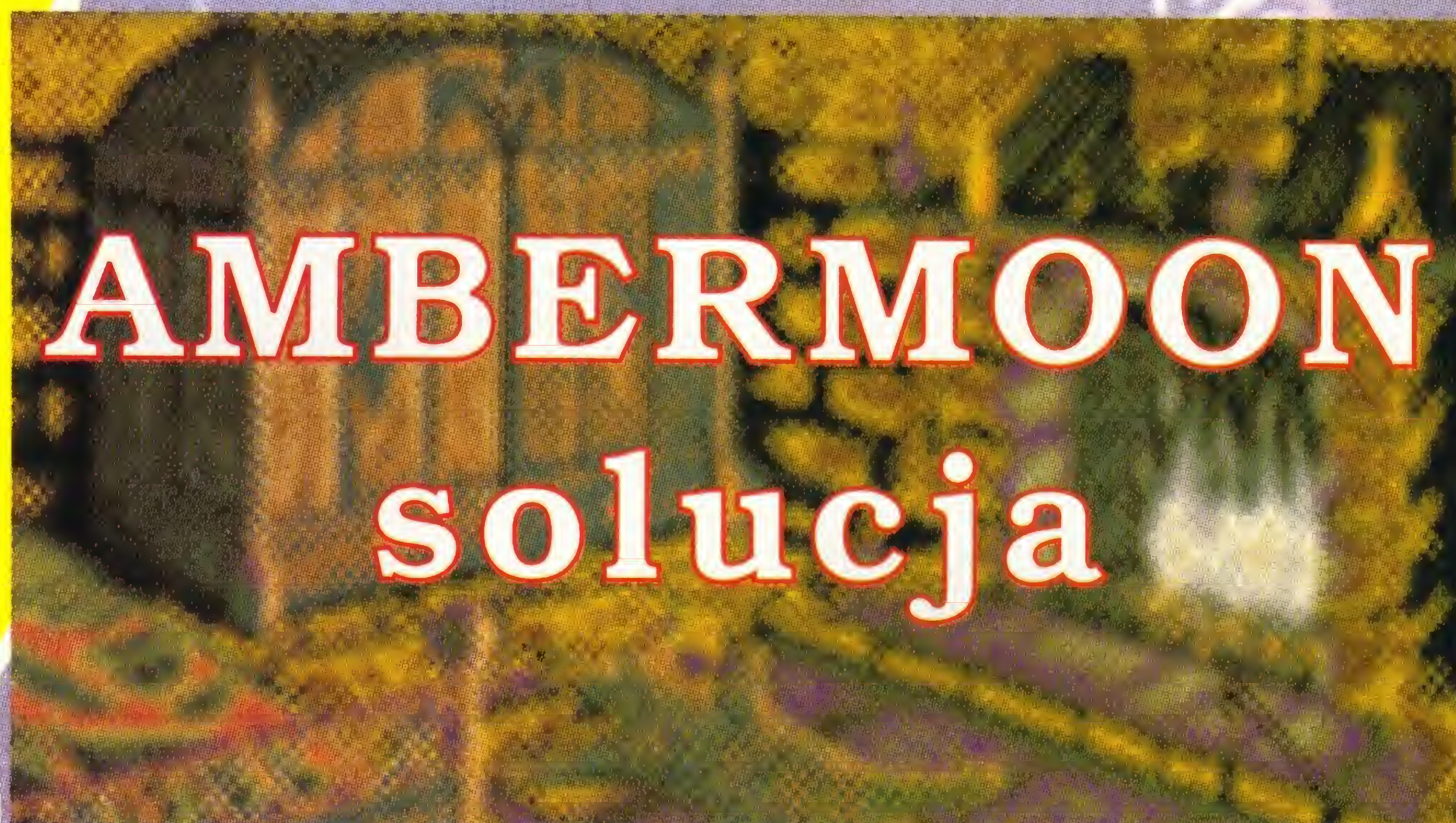
BARR FIND & KERMIT

PRZYGODOWA

80%

1 MB RAM





AMBERMOON solucja

Producent: Thalion

Kiedy tylko natrafisz na perły bądź też szlachetne kamienie, natychmiast je kup lub zdobądź w inny sposób. Będą one miały niebagatelne znaczenie na końcu gry. Wieża Lebab służy tylko do zbierania punktów. Optymalny skład Twojej grupy to: Egil, Selena, Nelvin, Valdyn, Gryban i naturalnie Ty sam.

1. **Dziadek.**
Po rozmowie z dziadkiem (Grossvater) zejdź do piwnicy domu. Na zadane pytanie odpowiedz krótko WEIN (wino). Ogromną stalową pajęczynę możesz zniszczyć tylko przy pomocy ognia. W tym celu musisz użyć pochodni. Dalej przebijaj się przez podziemia, aż dotrzesz do na wpół zawalonej ściany. Niestety, dalej nie przejdziesz. Wróć do dziadka i zapytaj się go o EINSTURZ (zawał ściany, oczywiście). Po uważnym wysłuchaniu staruszka udaj się do Spannenberg, do handlarza końmi.

2. **Spannenberg.**
Handlarz końmi oznajmi Ci wprost, że otrzymasz potrzebne narzędzie, jeśli przyniesiesz mu cztery złote podkowy. Znajdziesz je w siedzibie bandytów (patrz dalej). W mieście spotykasz wojownika zwanego Egil, który od tej pory będzie towarzyszył Ci w dalszej wędrówce. Teraz całą drużyną udaj się do władcy Spannenbergu. Otrzymasz od niego dwa zadania. Najpierw musisz "rozwiązać" problem bandytów, później zaś orków, wyrządzających wiele szkód w okolicy. W tawernie spotkasz kobietę, która zapyta Cię o jej kota. Kot nazywa się FELIX. Dopiero teraz możesz udać się do siedziby bandytów.

3. **Siedziba bandytów.**
Znajduje się ona na pustyni, na północny-wschód od Spannenberg. Po dotarciu na miejsce "zwiedź" najpierw wyższe piętro. Zbadaj przede wszystkim skrzynię i miejsce za kominem. Znajdziesz tam nie tylko dwie z czterech potrzebnych złotych podków, lecz również przedmioty, które przydadzą się w późniejszej wędrówce. Teraz zejdź na dół, wejdź do kominka i wciśnij znajdujący się tam przycisk. Następnie idź do piwnicy (u jej wejścia czeka Cię niezła jatka). Trzecia podkowa znajduje się w pomieszczeniu obok schodów. W piwnicy powinieneś użyć teleportu (kierując się wskazówkami ze znalezionego kawałka pergaminu (Lewo, Prawo, Środek, Prawo). Trochę dalej znajdziesz również czwartą podkowę i inne potrzebne przedmioty. Z bandytami zawrzyj lepiej pokój. Potem wróć z dobrą wiadomością do barona.

4. **Spannenberg.**
Odbierz drobną zapłatę za wykonanie zadania i udaj się do handlarza końmi. W zamian za cztery złote podkowy otrzymasz narzędzie. Wróć z nim do dziadka i jego piwnicy. Ażeby zdobyć dodatkowe wyposażenie, musisz przełączyć znajdującą się w pomieszczeniu dźwignię. Zniszczone przedmioty można później naprawić w Burnville.

Po opuszczeniu piwnicy dowiesz się, że dziadek nie żyje. w jego sypialni spotykasz ojca Antoniusa, który zaprosi Cię do siebie. Powiadomi się także o testamencie leżącym w Twoim pokoju na stole (jest w nim mowa o sekretnym przejściu w lewym kominku w saloniku - musisz najpierw ugasić ogień wodą z wiadra obok).

W mieście powinieneś odwiedzić dom nr 1. Skorzystaj z zaproszenia i złóż wizytę ojcu Antoniusowi.

Ażeby dostać się do złodziejskiej gildii (podziemia tawerny), musisz doręczyć bawiącemu w tawernie złodziejowi specjalną, magiczną broszkę. Aby ją zdobyć, musisz udać się na cmentarz i zabić "szefa" okolicznych zombie. Gdy tego dokonasz, zabierz broszkę i oddają ją we właściwe ręce. Złodziej w podzięce zdradzi Ci hasło umożliwiające wejście na teren gildii. Brzmi ono SILK. W gildii zostaniesz poddany złodziejskiemu testowi. Musisz znaleźć dwa klucze (potrzebne by się dostać do skarbu). Z pierwszym nie powinieneś mieć większych problemów. Drugi klucz znajduje się w studni. Ażeby go wydobyć, musisz wrzuci do niej 150 kamieni (najlepiej kup je w sklepie).

Następnie powinieneś przeszukać jaskinię Sylphe. Znajduje się ona na zachód od Spannenbergu.

5. **Jaskinia Sylphe.**
Przed jaskinią znajdziesz ukryty w drzewie trójkąt. Gdy dojdziesz do zamkniętych drzwi, użyj znalezionego wcześniej trójkąta. Sylphe, która będzie za drzwiami, zdradzi Ci hasło potrzebne, aby dostać się do jaskini orków.

6. **Jaskinia orków.**
Używając hasła OKNARD, wejdź do środka. W jaskini musisz uderzyć w gong i jeśli to możliwe, przebić się do olbrzyma. Po jego zabiciu otrzymasz klucz, który idealnie pasuje do drzwi w jaskini. Za nimi znajdziesz uwięzioną złodziejkę Selenę, którą przyjmij do drużyny. Głowę olbrzyma zabierz ze sobą, aby pokazać ją baronowi.

Po wypełnieniu drugiego zadania odbierz kolejną nagrodę.

7. **Wieża Alchemików.**
Na pytanie kamiennej twarzy odpowiedz hasłem ANTONIUS. Na drugim piętrze spotkasz magika Nelvina i alchemika Alkema. Pierwszego przyjmij do swojej drużyny, z drugim zaś porozmawiaj. Od Alkema otrzymasz klucz do krypty. W zamian poprosi Cię o znalezienie jego pierścienia.

8. **Krypta.**
Krypta znajduje się na wschód od wieży. Po wejściu znajdziesz w niej perłowy naszyjnik. Po jego zabraniu ustaw prosto kamienie nagrobne. W ten sposób, krok po kroku, dotrzesz do Lorda Licha, którego musisz zabić. Pomocne w tym mogą się okazać święte rogi. Po pokonaniu go osiągniesz cel misji. Innym sposobem uzyskania pierścienia Alkema jest wykradzenie go Lordowi Lichowi (kiedy stanie do walki, wycofaj się z pola bitwy, a potem uciekaj z jego komnaty).

Wróć z pierścieniem do wieży i oddaj go właścicielowi. W sklepie nabądź przede wszystkim pustą ampułkę (Leere Phiole).

9. **Środek leczniczy.**
W ratuszu dowiesz się, że w tylko ojciec Antonius może udzielić Ci wyczerpujących informacji na temat zastosowania środków leczniczych. Zapytaj się go o antidotum (GEGENMITTEL). Mnich szczegółowo wyjaśni Ci, co musisz zrobić - najpierw powinieneś znaleźć bagienną lilię (rośnie na bagnach na wschód od wieży alchemików), a następnie udać się na wschodnie wybrzeże do źródła wody życia (w podziemiach łańcucha górskiego; wejście przez przesmyk na północnym wschodzie).

10. **Woda życia.**
Ażeby dotrzeć do wody życia, musisz pomyślnie przejść przez trzy egzaminy.



a. Przy pomocy krzemienia zapal wszystkie świece znajdujące się dookoła statuetki.

b. Zabij granitowego golema (wrzuć mu w gębę dwa kamienie).

c. Teleport - tutaj króluje zasada prób i błędów.

Po zdanej pomyślnie próbie udaj się nad staw (na dół, na lewo). Nabierz wody do fiolki. Tak wyekwipowany, wróć do ojca Antoniusza, który z przyniesionych mu składników przygotuje odpowiednie antidotum. Gotowe lekarstwo zanieś do ratusza. W zamian za okazaną pomoc otrzymasz pierścieć Sobeka. Teraz powinieneś pójść do domu Antoniusa, ażeby zdobyć klucz do przejścia do Burnville. Upragniony klucz otrzymasz od znachorki.

11. **Burnville.**

Pozostaw swoich towarzyszy i uzbrojony w pierścień Sobeka popłyń na wyspę (na południu). Znajduje się na niej przejście i tratwa. Udaj się nią z powrotem do Spannenbergu, skąd zabierzesz pozostałych członków drużyny. Teraz razem możecie udać się do Burnville. W opuszczonym Burnville musisz odnaleźć dom zielarzy. W nim znajduje się klucz. Dzięki niemu przejście do wieży Luminora jest otwarte.

12. **Wieża Luminora.**

Aby dostać się do wieży, musisz użyć (mały domek obok wieży) mocy Nelvina (kula otwarcia). Zapal pochodnię. W kolejnych korytarzach znajdują się dwie zapadnie. Możesz je wyłączyć przy pomocy przycisku znajdującego się za ukrytą ścianą.

Kiedy dotrzesz do schodów, zejdź nimi. Wkrótce spotkasz znachorkę Sabinę, która będzie Ci dalej towarzyszyć. Oprócz niej w podziemiach wieży Luminora spotkasz uwięzionych mieszkańców Burnville.

Na drugim piętrze znajdziesz duży płomień. Symbolizuje on życie Luminora. Przy pomocy czterech butelek wody (rozejrzyj się po wieży) zgaś go całkowicie.

Na czwartym piętrze znajdziesz piorun. Jeśli go poruszysz, pojawi się ranger Valdyn, który przyłączy się do drużyny. Po zlikwidowaniu Luminora uwolnij uwięzionych mieszkadców wioski i wróć do Burnville.

W domu artysty otrzymasz nowe zadanie - przetransportować obraz do Newlake. Aby tam dotrzeć, musisz udać się najpierw do stoczni w Spannenberg. Na miejscu otrzymasz od kapitana Tarle statek.

13. **Newlake.**

Po dotarciu do Newlake skieruj swe kroki prosto do barona, który sowicie wynagrodzi Twój trud. Od niego otrzymasz też nowe zadanie, które polegać będzie na zlikwidowaniu potworów w grobowcu Shandry.

Grobowiec znajduje się w parku miejskim. Aby dostać się do środka, musisz wcisnąć przycisk znajdujący się za ukrytą ścianą (w południowo-wschodnim pomieszczeniu). W środku użyj znaleziony wcześniej bursztyn na trumnie. Po tym zabiegu pojawi się Shandra i przekaże Ci klucz do biblioteki.

Tak wyposażony, udaj się do biblioteki w Newlake. Znajdziesz tam wiele cennych materiałów dotyczących zaklęć. Klucza użyj na północnym regale książek. Po za tym znajdziesz jeszcze trzy księgi i gotową receptę na środek nasenny dla demonów. Po wyjściu powinieneś udać się na wyspę Nerą.

14. **Wyspa Nera.**

Na południu wyspy znajduje się jaskinia gnomów. Jeżeli uda Ci się przejść te podziemia, dotrzesz do ich miasta. Tutaj spotkasz Mystyka, kolejnego członka Twojej drużyny. Podczas wizyty król gnomów opowie Ci o swoich kłopotach z Mistrzem Czarownic i poprosi o pomoc. I tak kolejnym celem Twojej wędrówki będzie siedziba czarownic na Nera (północna część wyspy).

Na miejscu możesz zebrać wszystkie znajdujące się tam przedmioty. Oprócz tego porozmawiaj z kotem, który w dość łatwy sposób zdradzi nam pewną tajemnicę. W piwnicy domu musisz zburzyć ściany (na wschód od schodów), dzięki czemu dostaniesz się do skarbca. Gdy natrafisz na kamienną twarz bez wahania odpowiedz NERA. Dalej przechodzisz do pomieszczenia, w którym znajduje się ogromny kocioł czarownic. Później przyrządzisz tu znalezioną receptę. Po pokonaniu Nery czeka Cię nagroda w postaci czarodziejskiej miotły (do latania, oczywiście). Pierścień Nery zanieś królowi gnomów jako potwierdzenie swoich słów. Uradowany władca sowicie Cię wynagrodzi. Dopiero po tym skieruj swe kroki ku wyspie Leśnika (na wschód od Nera).

15. **Wyspa Leśnika.**

W domu Leśnika otrzymasz kolejne zadanie, polegające na zabiciu bestii, która ukryła się w północnej części wyspy. Udaj się do jaskini potwora. W miarę możliwości powinieeś unikać spotkania z impsami. Po zabiciu bestii przynieś amulet Kay'a do Leśnika. W nagrodę otrzymasz pałeczkę z niezwykle cennego Xenobihlu. Z niej będziesz mógł później stworzyć Różdżkę Odnowy (na Windtorinsel).

Najpierw jednak udaj się do Gemstone. Tam, po załatwieniu sprawy z krasnalem, zdobędziesz Różdżkę Otwarcia (Offnungsstab). Znajdziesz też elementy uzbrojenia krasnali.

Z Różdżką Otwarcia wróć na wyspę Leśnika. Odkryjesz tu przejście do kopalni (w południowej części wyspy). Obok przejścia znajduje się mała wyspa z górą. Użyj tutaj Różdżki Otwarcia. Dopiero teraz ukaże się przejście, przez które możesz wejść do kopalni. Po przebiciu się przez podziemie, udaj się do Illien.

16. **Illien.**

Słowa kluczowe do rozwiązania następnej zagadki to: REIF, SPIEGEL, NAHNADEL, NASE. W pałacu Pelanis otrzymasz kolejne zadanie. Tym razem będzie ono polegać na zabiciu Sansrie. Aby dostać się na jej wyspę, musisz wpierw zbudować Wietrzny Łańcuch. Jak to wszystko działa, dowiesz się z księgi (z biblioteki w Newlake). Przez jedną z powietrznych bram przenosisz się na wyspę Sansrie. Zanim jednak udasz się do Świątyni, idź do Snakesign, gdzie musisz kupić Wężowy Kamień (Schlangenstein).

17. **Świątynia Sansrie.**

Wewnątrz musisz odnaleźć ukryty stoper (skrzynia w Świątyni). Dzięki niemu łatwo odnajdziesz i zniszczysz dwa zegary znajdujące się za ukrytymi przejściami. Dopiero potem przełącz wszystkie przełączniki i... droga do starej części Świątyni jest wolna.

Znajduje się tutaj łącznie 9 teleportów, Ciebie interesować będzie jednak tylko środkowy w prawym rzędzie. Dzięki niemu przeniesiesz się do Sansrie. Po jej zabiciu zabierz krew i zanieś ją do Pelanis. Otrzymasz flet (Flote), dzięki któremu



będziesz mógł przywołać olbrzymiego orła (Adler). Przy jego pomocy przenieś się do Godsbane.

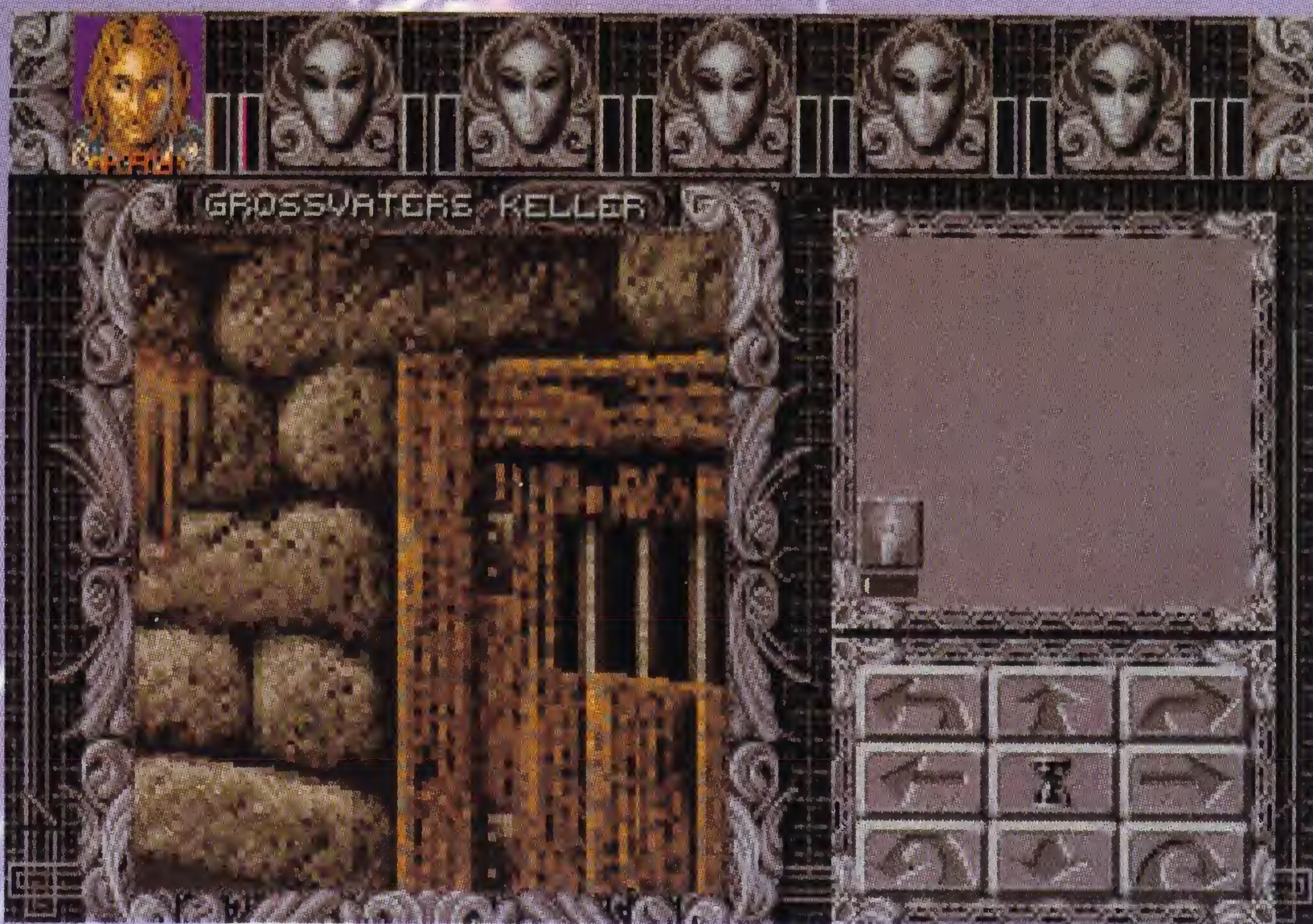
18. **Godsbane.**
Znajdują się tu Amberstar i Gryban, ostatni Palladyn. Aby dostać się do jego komnaty, należy wypowiedzieć jego imię.

19. **Świątynia Braterstwa.**
Musisz teraz zebrać wszystkie składniki, o których mówi recepta i zmieszać je w siedzibie czarownic. Otrzymasz w ten sposób środek usypiający demony. Z nim wchodzisz do Świątyni. Spotkasz tam ogromnego demona-strażnika. Niestety, nie można go pokonać w walce, Ty jednak nie będziesz z nim walczyć. Zmieszaj środek usypiający z jego jedzeniem. Po "usunięciu" przeciwnika dalsza droga jest wolna.
Z pomocą Amberstara możesz spenetrować grobowiec Lorda Tarbosa. Po zlikwidowaniu znajdującego się tam potwora zabierz klucz do hangaru (znajduje się w innej części Świątyni), dzięki któremu możliwe będzie przedostanie się do powietrznego statku.

20. **Powietrzny statek.**
W statku, obok innych przydatnych przedmiotów, znajdziesz również szkielet krasnala. Co robić dalej, dowiesz się z pergaminu. Następnie musisz przedostać się do gminy krasnali (znajduje się na zachód od Spannenberg). Dotrzeć tam możesz tylko przy pomocy wielkiego orła. Użyj kamieni szlachetnych (w kolejności podanej na pergaminie). W gminie znajdziesz kamień Nav (Navstein). Użyj go w pojeździe, by dostać się do Waldmond.

21. **Waldmond.**
Najpierw udaj się do miasta, które znajduje się na północ od Ciebie. Kire da Ci zadanie polegające na dostarczeniu listu jego żonie. Znajduje się ona na południowy-zachód od Dor Kiredon (64/238). By dostać się do domu w drzewie, musisz wypowiedzieć słowo SCHNISM. Po dostarczeniu listu żona Kire będzie Ci towarzyszyć aż do miasta krasnali. W podzięce otrzymasz od Kire klucz do kopalni i kilka innych przedmiotów, które na pewno przydadzą się podczas dalszej wędrówki. Zanim jednak udasz się do kopalni, musisz jeszcze odwiedzić drugie miasto krasnali (108/182), na zachód od miejsca, gdzie się znajdujesz. Odszukaj tam syna Kire'go i zapytaj go o ruiny. Potem udaj się do ruin (66/69), na północ-północny zachód od Dor Grestin. Po dotarciu na miejsce zbadaj prawą stronę. Zabierz stąd przynajmniej kilka lin.

22. **Ruiny.**
Przez opuszczane drzwi przejdź do piwnicy. Tam użyj bursztynu z maszyną. Następnie wróć na parter. Dotąd zamknięte drzwi są teraz otwarte. Użyj windy i idź w dół. Obok szkieletu znajdziesz zwój pergaminu. Wyjaśnione są tam oznaczenia poszczególnych znaków:



czerwony trójkąt = 1
pomarańczowy trójkąt = 10
żółty trójkąt = 50
biały trójkąt = 100
czerwone koło x1
pomarańczowe koło x10
żółte koło x50
białe koło x100
Liczby stojące po sobie dodajesz. Następnie musisz użyć przycisków przy drzwiach i wpisać odpowiednią liczbę. Po opuszczeniu ruin możesz wejść do kopalni.

23. **Kopalnia.**
Po wejściu do kopalni zejdź na niższy poziom. Gdy dotrzesz do dużych żelaznych drzwi, musisz używając stalowego narzędzia (otrzymałeś je od handlarza koni) zlikwidować ściany po lewej stronie. Użyj bursztynu i maszyny. Liczba otwierająca drzwi to 71.
Znajdziesz się teraz w pomieszczeniu z maszynami. Walcząc, przebij się aż do zamkniętych drzwi. Aby je otworzyć, musisz przełączyć wszystkie przełączniki (przejście z piorunami). Dzięki temu przedostaniesz się do pomieszczenia, w którym znajduje się teleporter i przełącznik (przy pomocy prawego zmieniasz miejsce docelowe). Próbuj tak długo, aż znajdziesz się w długim korytarzu. Tam użyj windy. Dzięki niej dostaniesz się do maszyny, przy pomocy której możliwa jest produkcja kamieni Nav. Potrzeba do tego kolorowych szkiełek i bursztynu. Po otrzymani żółtego kamienia (tylko jego właściwie potrzebujesz) możesz opuścić to miejsce. Przy użyciu statku powietrznego przenieś się na planetę Morag.

24. **Morag.**
Kieruj się według wskazań lokatora (nie można użyć żadnej karty). Po opuszczeniu hangaru zostaniesz automatycznie przeniesiony do więzienia. Dowiesz się tam trochę więcej o historii planety i kolejnych czekających Cię zadaniach. Będziesz musiał znaleźć siedem kryształowych strun (znajdują się w pałacach członków rady). Podczas "zwiedzania" musisz uważać na liczne pułapki czyhające na nieproszonych gości. Niektóre z nich są jednak zwykłą iluzją i można przez nie spokojnie przejść, nie ponosząc przy tym żadnych strat.
W jednym z pałaców znajdują się dwie kamienne twarze. Aby je przejść, musisz dodać wszystkie znajdujące się za tajemnymi ścianami liczby. W pierwszym przypadku chodzi o liczbę 242, w drugim natomiast - o 301.
Po zebraniu wszystkich siedmiu kryształowych strun udaj się z powrotem do Lyramon. W Illien kup złotą Harfę Elfów (Elfenharfe) za 10.000 sztuk złota i daj handlarzowi struny. Z harfą możesz wrócić do Świątyni Braterstwa.

25. **Świątynia Braterstwa.**
Użyj harfy przed kryształową ścianą, a pojawi się tajemne przejście. Po wejściu znajdziesz się w pomieszczeniu z maszynami i kilkoma potworami, które Cię zaatakują. Musisz teraz zapanować Magiem nad opadem, a wojowników wyposażyć w strzały morag (Moragdarts), żądła (Schnelstichen) i miecz morag (Moragschwert), tak aby rozporządzali ponad 1000 żyć i punktów czarów).
Po zniszczeniu maszyny opuść Świątynię przez schody. Dopiero teraz, po tych wszystkich kłopotach, możesz udać się na w pełni zasłużony odpoczynek.

Dariusz Lewkowski

ROLE-PLAYING
95%
1 MB RAM
też AGA
CD 32

SKLEP*SKLEP*SKLEP*SKLEP

Lp	Tytuł	Producent	Opis	Nośnik	Wymagania	Cena
	IBM PC, IBM PC, IBM PC, IBM PC, IBM PC					
1.	1869	Flair		3.5"		345.000,-
2.	Addiction	Wicked Software		3.5"		345.000,-
3.	Another World	Delphine Software		3.5"	EGA, VGA	350.000,-
4.	Ardeny	IPS CG		3.5"	Hercules, EGA, VGA	395.000,-
5.	Arnie II	LK Avalon		3.5"		200.000,-
6.	Battle Isle 2	Blue Byte	9/94	CD		1,75 mln
7.	Big 100 (100 gier)	Wicked Software		3.5"		490.000,-
8.	Budokan	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
9.	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts		3.5"	AT, 570 kB, 16 MB HDD, VGA	810.000,-
10.	Betrayal at Kronodor	Sierra	6/94	3.5"	386 SX, 2MB RAM	680.000,-
11.	Birds of Prey	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
12.	Carnage	L.K. Avalon	7-8/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,-
13.	C.H.A.O.S. Continuum			CD		760.000,-
14.	Central Intelilgence			CD		1.09 mln
15.	Civilization & Railroad Tycoon	MicroProse		CD	386, 2 MB RAM, VGA	1.1 mln
16.	Classic Collection (4 gry)	Artworx		3.5"		525.000,-
17.	Colossus (4 gry)	CDS		3.5"		430.000,-
18.	Critical Path			CD		910,000,-
19.	Cruise for a Corpse	Delphine Software		3.5"	VGA	350.000,-
20.	Dangerous Streets	Flair		3.5"		285.000,-
21.	Demon Blue	Flair		3.5"		175.000,-
22.	Dracula	Psygnosis		3.5"	AT 20 MHz, 1MB RAM, VGA, Mysz	470.000,-
23.	Dune	Virgin	5-6/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
24.	Dune	Virgin		CD		790.000,-
25.	Euro Soccer	Flair		3.5"		285.000,-
26.	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	7-8/93	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10HDD	790.000,-
27.	F-16 Combat Pilot	Digital Integration		3.5"		175.000,-
28.	F-117A	MicroProse		3.5"	286, VGA	680.000,-
29.	Fields of Glory	MicroProse		3.5"	386-16, 2MB RAM, MCGA, 12 HDD	860.000,-
30.	FIFA International Soccer	Electronic Arts		3.5"	386-25, 4MB RAM, VGA	610.000,-
31.	FIFA International Soccer	Electronic Arts		CD	386-25, 8 MB RAM, VGA	740.000,-
32.	Flashback	Delphine Software		3.5"	VGA	350.000,-
33.	Frontier - Elite II	Gametek	11-12/93	3.5"	386, 2 MB RAM, VGA	720.000,-
34.	Frontier - Elite II	Gametek	11-12/93	CD	386, 2 MB RAM, VGA	870.000,-
35.	Fury of the Furries	Mindscape	3/94	3.5"		530.000,-
36.	Gabriel Knight	Sierra	5/94	CD		820.000,-
37.	Gear Works	Hollyware Entertainment	6/94	3.5"		285.000,-
38.	Gunship 2000	MicroProse	5/94	CD	AT, 1 MB RAM, VGA/MCGA	1.1mln
39.	Hand of Fate (polska wersja tekstu)	Virgin		3.5"	386SX-25, 2 MB RAM, 20 HDD	800.000,-
40.	Harpoon	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
41.	Hired Guns	Psygnosis	11-12/93	3.5"	386, 1MB EMS, VGA, 5 MB HDD	700.000,-
42.	Humans 2	Gametek		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA	660.000,-
43.	Indiana Jones & The Fate of Atlantis			CD		850.000,-
44.	Indianapolis 500	Electronic Arts	2/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
45.	IndyCar Racing	Virgin		3.5"	386DX/25,4 MB RAM,VGA,15 MB HDD	800.000,-
46.	Innocent	Psygnosis		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, 16 MB HDD	900.000,-
47.	International Athletics	L.K. Avalon		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,-
48.	International Tennis	L.K. Avalon		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,-
49.	Iron Helix	Spectrum Holobyte		CD		910.000,-
50.	Jutland			CD		910000,-
51.	Kasparov's Gambit	Electronic Arts		3.5"	386SX-16, 4MB, VGA, 11 MB HDD	680.000,-
52.	King's Quest VI	Sierra	6/94	CD		730.000,-
53.	Labyrith of Time	Electronic Arts		CD	396SX-16, 4 MB RAM, VGA	1.6 mln
54.	Lawnomover Man	The Sales Curve Ltd.		CD		730.000,-
55.	Legend of Kyrandia			CD		850.000,-
56.	MegaRace			CD		730.000,-
57.	Microcosm	Psygnosis	5/94	CD		760.000,-
58.	MIG 29M	Domark	2/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
59.	Myst			CD		1.79 mln
60.	On no! More Lemmings	Psygnosis		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
61.	Operation Stealth	Delphine Software		3.5"	VGA	350.000,-
62.	Oscar	Flair		3.5"		310.000,-
63.	OutPost			CD		1.95 mln
64.	Pacific Strike	Electronic Arts		3.5"	386, 4 MB RAM, VGA	920.000,-
65.	Patriot	Electronic Arts		3.5"	386SX, 4 MB RAM	550.000,-
66.	Powermonger	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
67.	Privateer	Origin	11-12/93	3.5"	386-25, 4MB RAM, 20 HDD	740.000,-
68.	Privateer	Origin	11-12/93	CD	386-25, 4 MB RAM	740.000,-
69.	Rampart	Electronic Arts	6/94	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
70.	Rebel Assault			CD		1.65 mln
71.	Return of the Phantom	MicroProse		3.5"	286, 2 MB RAM, VGA/MCGA, 8 HDD	800.000,-
72.	Return to Zork			CD		550.000,-
73.	Risky Woods	Electronics Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
74.	Saper	L.K. Avalon	2/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	135.000,-
75.	Seal Team	Electronic Arts		3.5"	VGA	500.000,-
76.	Seawolf	Electronic Arts		3.5"	386-25, 4 MB RAM, VGA, 19 HDD	740.000,-
77.	Seawolf	Electronic Arts		CD	386-25, 4MB RAM, VGA, 19 HDD	740.000,-
78.	Shadowcaster	Origin	1/94	3.5"	386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 HDD	800.000,-
79.	Shadowcaster	Origin		CD	386SX, 4 MB RAM	800.000,-
80.	Shadowlands	Domark		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
81.	Sherlock Holmes	Electronics Arts		CD	386SX, 4 MB RAM, VGA	650.000,-
82.	SimCity 2000	Maxis	4/94	CD		1.22 mln
83.	Sink or Swim	L.K. Avalon	7-8/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	180.000,-
84.	Smuś	L.K. Avalon	5/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	180.000,-
85.	Space Hulk	Electronic Arts	5/94	3.5"	VGA	650.000,-
86.	Space Hulk	Electronic Arts		CD	386, 4 MB RAM, VGA/MCGA	650.000,-
87.	Spy Master	LK Avalon		3.5"		200.000,-
88.	Strike Commander	Origin	7-8/93	3.5"	386-25, 4 MB, 27 HDD, VGA	800.000,-
89.	Strike Commander	Origin		CD	386-25, 4 MB RAM, VGA	1.1 mln
90.	Stunt Driver	Digital Integration		3.5"		200.000,-
91.	Subwar 2050 (polska wersja tekstu)	MicroProse		3.5"	386, 1 MB RAM, VGA	800.000,-
92.	Surf Ninjas	Flair		3.5"		285.000,-
93.	Syndicate/wersja polska tekstu	Bullfrog	9-10/93	3.5"	386, 4 MB RAM, 12 HDD, VGA	700.000,-
94.	Syndicate +	Bullfrog		CD	386, 4 MB RAM, VGA	700.000,-
95.	Task Force 1942	MicroProse	5/94	3.5"	386, 2MB, VGA/MCGA	800.000,-
96.	Thaurus	Atares	7-8/94	3.5"	AT, 640 kB RAM	90.000,-
97.	The Greatest (Dune, Lure of the Tempres, Shuttle)	Beau Jolly		CD	AT, 640 kB RAM, VGA	1.2 mln
98.	The Journeyman Project	Gametek		CD	386DX-33, 8 MB RAM, SVGA, WIN 3.1	1.1 mln
99.	Trolls	Flair		3.5"		260.000,-
100.	Theme Park	Electronic Arts	12/94	CD	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA	800.000,-
101.	Theme Park	Electronic Arts	12/94	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA-VESA, 18 HDD	800.000,-
102.	Tornado	Digital Itegration	4/94	3.5"		580.000,-
103.	Tornado	Digital Itegration	4/94	CD		610.000,-
104.	UFO; Enemy Unknown (polska wersja tekstu)	MicroProse	9/94	3.5"	386-20, 2 MB RAM, VGA, 10 HDD	860.000,-
105.	Ultima Underworld II	Origin	10/94	3.5"	386 SX, 2MB, 14 HDD, VGA	740.000,-
106.	V for Victory III	Electronic Arts		3.5"	SVGA (VESA)	500.000,-


ARMORED FIST


Świat
GIER
KOMPUTEROWYCH

Lp.	Tytuł	Producent	Opis	Nośnik	Wymagania	Cena
107.	Valhalla	Optyk		3.5"		465.000,-
108.	Walls of Rome	Digital Itegration		3.5"		465.000,-
109.	Wing Commander	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
110.	Winter Supersports	Flair		3.5"		235.000,-
111.	Xenobots	Electronic Arts	11-12/93	3.5"	AT, 1 MB, VGA	430.000,-
112.	688 Attack Sub	Electronic Arts	2/93	3.5"	VGA	285.000,-
	AMIGA, CD 32, AMIGA, CD32, AMIGA, CD 32					
113.	1869	Flair		3.5"	1 MB RAM	345.000,-
114.	Agent Czesio	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	150.000,-
115.	Alien Target	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	180.000,-
116.	Another World	Delphine Software		3.5"	1 MB RAM	350.000,-
117.	Apidya	Team 17		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
118.	Armie	L.K. Avalon	11/94	3.5"	1 MB RAM	110.000,-
119.	Arnie II	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	150.000,-
120.	Assassin	Team 17		.3.5"	1 MB RAM	285.000,-
121.	Big 100 (100 gier)	Wicked Software		3.5"	1 MB RAM	490.000,-
122.	Birds of Prey	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
123.	Black Crypt	Electronic Arts	5-6/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
124.	Body Blows + Superfrog + Overdrive (3 gry)	Team 17		3.5"	1 MB RAM	650.000,-
125.	Brides of Dracula	Gonzo Games		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
126.	Budokan	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
127.	Carnage	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
128.	Cyber Kick	L.K. Avalon	11/94	3.5"	1 MB RAM	150.000,-
129.	Dangerous Streets	Flair		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
130.	Dangerous Streets (CD 32)	Flair		CD	CD 32	515.000,-
131.	Demon Blue	Flair		3.5"	1 MB RAM	175.000,-
132.	Discer	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	150.000,-
133.	Dracula	Psygnosis		3.5"	1 MB RAM	500.000,-
134.	Dune	Virgin	5-6/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
135.	Euro Soccer	Flair		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
136.	Explorer	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
137.	F-16 Combat Pilot	Digital Integration		3.5"	1 MB RAM	175.000,-
138.	F-117A	MicroProse		3.5"	1 MB RAM	680.000,-
139.	Fist Fighter	L.K. Avalon	11/94	3.5"	1 MB RAM	110.000,-
140.	Flashback	Delphine Software		3.5"	1 MB RAM	350.000,-
141.	Frankenstein	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
142.	Frontier - Elite II	Gametek		3.5"	1 MB RAM	740.000,-
143.	Fury of the Furies	Mindscape	3/94	3.5"	1 MB RAM	530.000,-
144.	Gear Works	Hollyware Enertaiinment	6/94	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
145.	Harpoon	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
146.	Hired Guns	Psygnosis	11-12/93	3..5"	1 MB RAM	850.000,-
147.	Humans 2	Gametek		3.5"	1 MB RAM	610.000,-
148.	Indianapolis 500	Electronic Arts	2/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
149.	Innocent	Psygnosis		3.5"	1 MB RAM	700.000,-
150.	International Tennis	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
151.	Mentor	MarkSoft		3.5"	1 MB RAM	355.000,-
152.	MIG 29M	Domark	2/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
153.	Olympiad Collection	Flair		3.5"	1 MB RAM	185.000,-
154.	Okręty	L.K. Avalon		3.5"	1MB RAM	110.000,-
155.	Oscar (AGA)	Flair		3.5"	A-1200	285.000,-
156.	Oscar	Flair		3.5"	1 MB RAM	260.000,-
157.	Patrol Cobry	Atares	11/94	3.5"	1 MB RAM	130.000,-
158.	Powermonger	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
159.	Risky Woods	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
160.	Road Rash	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
161.	Saper	L.K. Avalon	2/94	3.5"	1 MB RAM	75.000,-
162.	Shadowlands	Domark		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
163.	Sink or Swim	L.K. Avalon	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	150.000,-
164.	Skarbnik	Atares	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	140.000,-
165.	Skidmarks	Acid Software		3.5"	1 MB RAM	405.000,-
166.	Skoczny Jacuś	Atares	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
167.	Smuś	L.K. Avalon	5/94	3.5"	1 MB RAM	150.000,-
168.	Space Hulk	Electronic Arts	5/94	3.5"	1 MB RAM	520.000,-
169.	Sumer Olympix (CD 32)	Flair		CD	CD 32	515.000,-
170.	Surf Ninjas(CD 32)	Flair		CD	CD 32	515.000,-
171.	Surf Ninjas (AGA)	Flair		3.5"	A-1200	285.000,-
172.	Syndicate	Bulfrog	9-10/93	3.5"	1 MB RAM	590.000,-
173.	Tag Team Wrestling	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
174.	Thaurus	Atares	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
175.	Theme Park	Electronic Arts	12/94	3.5"	A-1200, 2 MB RAM	800.000,-
178.	Tornado	Digital Itegration	4/94	3.5"	A-1200	580.000,-
176.	Tornado	Digital Itegration	4/94	3.5"	1 MB RAM	550.000,-
177.	Trolls (CD 32)	Flair		CD	CD 32	515.000,-
178.	Trolls (AGA)	Flair		3.5"	A-1200	260.000,-
179.	Trolls	Flair		3.5"	1 MB RAM	235.000,-
180.	Uridium II	Mindscape		3.5"	1 MB RAM	395.000,-
181.	Whales Voyage (CD 32)	Flair		CD	CD 32	515.000,-
182.	Wild West	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
183.	Wing Commander	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
184.	Winter Supersports	Flair		3.5"	1 MB RAM	235.000.-
185.	Wiraż	Atares	11/94	3.5"	1 MB RAM	100.000,-
186.	VaBank	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
187.	Vicky	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
188.	688 Attack Sub	Electronic Arts	2/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
	PROGRAMY UŻYTKOWE					
189.	Afryka - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	100.000,-
190.	English Master - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	120.000,-
191.	Europa 2.1 - edukacja	Atares	AMIGA/PC	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
192.	Preludium - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
193.	Rachunkowe Abecadło - eduk.	Atares	AM/PC/ST	3.5"	1 MB RAM	120.000,-
194.	Skarbiec - użytkowe	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
195.	Softeczka 1	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
196.	Softeczka 2	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
197.	Softeczka 3	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
198.	Softeczka 4	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
199.	Test Prawa Jazdy - testy	Atares	AMIGA/PC	3.5"	1 MB RAM	120.000,-
200.	Test Prawa Jazdy cz.2 - testy	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	120.000,-
201.	The English Examiner - do nauki języka angielskiego	TL Soft	PC	3.5"	3.5 MB HDD	400.000,-

DROGI CZYTELNIKU!

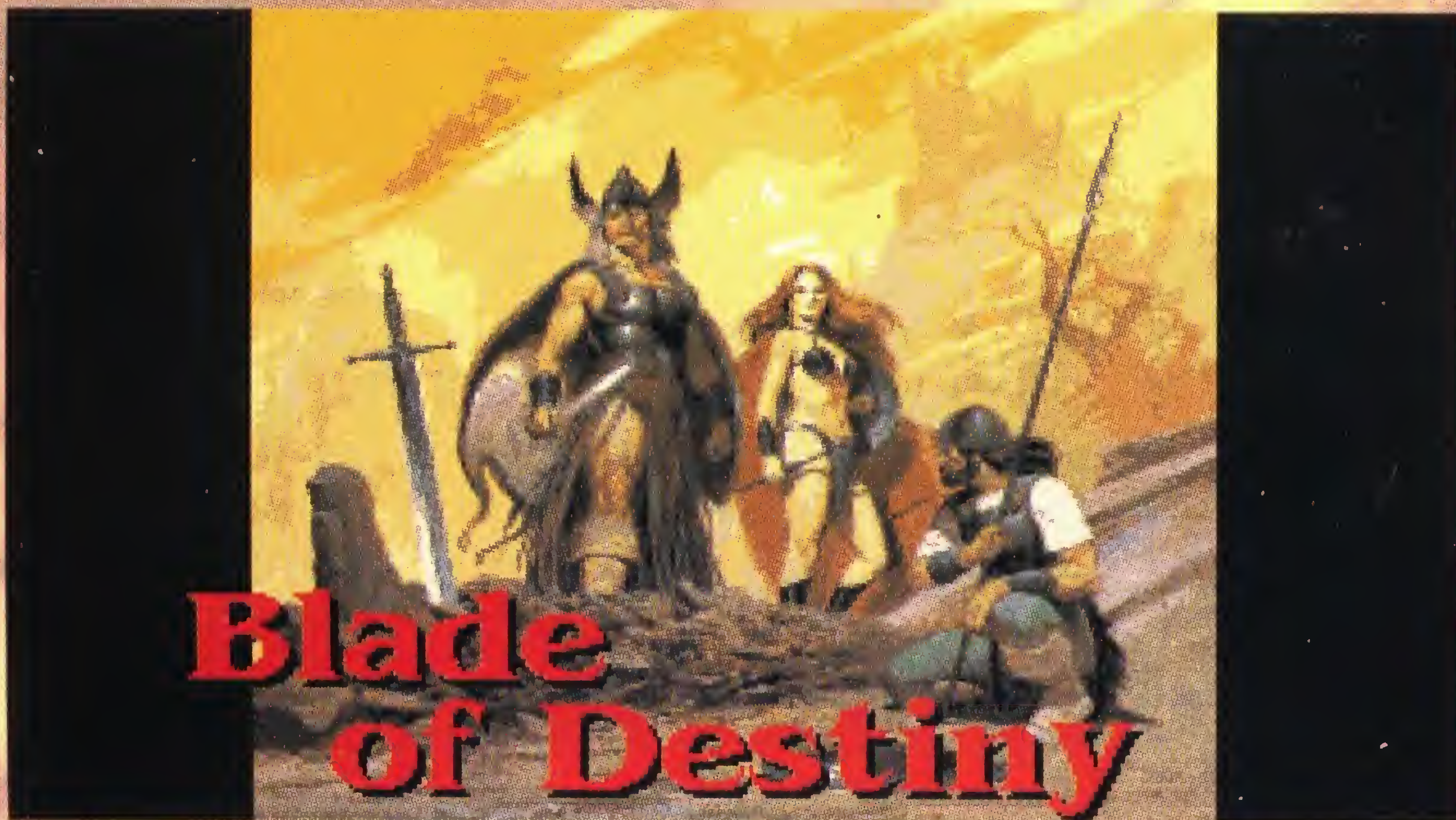
Na stronach 31 i 34 zamieszczamy listę programów którymi ŚGK dysponuje. Są to wersje oryginalne.

Jeśli zdecydujesz się kupić jakiś tytuł (możesz wybrać kilka), wówczas odszukaj odpowiedni blankiet na końcu ŚGK i prawidłowo go wypełnij. Wpisz numer zamawianej pozycji, jej pełny tytuł, ilość egzemplarzy, cenę gry oraz kwotę będącą sumą wpłaty.

Po opłaceniu rachunku na poczcie lub w banku (kiedy otrzymamy potwierdzenie o wpływie sumy na nasze konto) niezwłocznie zrealizujemy zamówienie.

ZESTAW PROGRMÓW W "SKLEPIE", ORAZ ICH CENY OBOWIĄZUJĄ DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.





Producent: US Gold

Dzień doberek. Witam wszystkich po raz drugi. Ci, którzy nie znaleźli swego ukojenia w moim poprzednim artykule, być może znajdą je w jego dokończeniu (wiedza przydatna dla wszystkich pragnących zwiedzić labirynty oraz sztuka warzenia i używania eliksirów, czyli alchemia, a także wszystkie podstawowe dane o nich) oraz solucji autorstwa poczciwego Merriadoka. Niech się więc opowieść rozpocznie...

WIEDZA KAŻDEJ HIENY LABIRYNTOWEJ

Jako że poruszanie się po różnego rodzaju labiryntach (niech będą to jaskinie, podziemia czy nawet opuszczony Statek Śmierci) spełnia w **Blade of Destiny** kluczową rolę, doszedłem do wniosku, iż warto byłoby zapoznać Cię, Drogi Czytelniku, z tym fantem.

1. **Światło.**

Większość podziemnych tuneli oraz jaskiń zazwyczaj jest nieoświetlona i sami bohaterowie będą musieli o światło zadbać. Najprostszym sposobem jest zapalenie pochodni bądź lampy. W przypadku pochodni (*torch*) postać posiadająca w swym inwentarzu pochodnię oraz hubkę z krzesiwem (*tinderbox*) powinna użyć tej drugiej, a zmrok zniknie. W przypadku lampy (*lantern*) sprawa wygląda podobnie, lecz niezbędna jest jeszcze "flaszka oleju", lub ropy, jak kto woli (*flask of oil*). Po "użyciu" tinderboxa (*hubki*) postać zapali lampę, opróżniając tym samym buteleczkę z naftą.

Są to jednak sposoby konwencjonalne i problem może zaistnieć, jeżeli zabraknie np. nafty. Wówczas możesz uciec się do sposobów bardziej wyszukanych, a mianowicie magicznych. Wiąże się to oczywiście z pewną (aczkolwiek znikomą) stratą punktów astralnych, także i ten fant powinieneś mieć na uwadze. "Zaświecić" magicznie możesz przy pomocy czaru FIAT LUX (TRANSMUTATION). Jest jeszcze jedno źródło światła, a mianowicie magiczny kryształ zawierający w sobie FIAT LUX i "automatycznie" rozświetlający ciemności. Warto dysponować czymś takim.

2. **Miejsca niedostępne.**

Większość podziemi została tak zaplanowana, aby zwykły śmiałek (lub nawet ich grupa) nie miała większych szans na dostanie się do miejsc ważnych, w których gromadzą się skarby i dusze pilnowane przez najwyższego z demonów. Dzieje się tak za sprawą kilku czynników:

a) ***zamknięte drzwi*** - tutaj łatwo może sobie poradzić każdy, kto mnie posłuchał podczas generacji postaci - złodziej jest w tych sprawach niezastąpiony! Poza otwieraniem zamków przy użyciu wytrychu, możesz jeszcze wyważyć drzwi (dokonują tego zawsze dwie pierwsze osoby od lewej) oraz posłużyć się magią (proponuję stosować ją tylko wtedy, gdy pozostałe, konwencjonalne metody zawiodły, gdyż np. nie masz złodzieja, a drzwi są zbyt masywne, by je wyważyć). Podsumowując, zamknięte drzwi nie powinny stanowić większego problemu dla doświadczonej, silnej i odpowiednio wyposażonej drużyny.

b) ***iluzje ścian*** - są one lepszym sposobem "zabezpieczenia" przed dostaniem się niepowołanych osób w dane miejsce. Inaczej mówiąc, w przypadku drzwi DOKŁADNIE WIESZ, GDZIE ONE SĄ (oczywiście, pomimo faktu, że mogą one być zamknięte), zaś gdzie jest ściana-złudzenie nie wiesz, nawet mimo ciągłego poruszania się w jej pobliżu! I nie zmienia tego stanu to, że przez owe "ściany" można przechodzić, tak jakby były zwykłym przejściem - bohaterowie po prostu widzą ścianę i koniec.

c) ***sekretne przejścia*** - są najczęściej stosowane przy "awaryjnych" wyjściach z podziemi i labiryntów, lecz również przy zabezpieczaniu dojścia do jakiegoś ważnego pomieszczenia. Nie jest ono iluzją i trzeba się czasami dobrze "nakręcić", aby coś takiego odnaleźć. Raz otwarte sekretne przejście pozostaje "jawne" do końca gry.

d) ***pułapki*** - tu sprawa jest bardzo złożona. Pułapki dzieli się na bardzo wiele typów. W **Blade of Destiny** są to przede wszystkim zaczarowane skrzynie, skrzynie chronione np. zatrutymi igłami, doły z kolcami itd. Mogą one stanowić bardzo poważne zagrożenie dla drużyny, która zdecyduje się spenetrować np. jakiś labirynt.

WIEDZA KAŻDEGO ALCHEMIKA

Teraz zupełnie zmienię temat. Alchemią zajmują się zwykle czarnoksiężnicy (umiejętność ta jest u nich najbardziej rozwinięta). Warto mieć kogoś biegłego w alchemii w swej drużynie. Podstawą warzenia mikstur i eliksirów jest posiadanie zestawu alchemicznego (trochę kosztuje, można go znaleźć w co bardziej szanowanych sklepach). Niestety, zdolności alchemiczne, zestaw i dobre chęci nie wystarczą. Trzeba jeszcze dwóch niezwykle ważnych czynników:

1. **Składniki.**

Można je (zioła, choć nie tylko) znaleźć w egzotycznych i rzadko uczęszczanych miejscach Arkanii, a także w sklepach zielarskich (ceny!). Ci jednak, którzy nie zamierzają warzyć mikstur, mogą skorzystać z faktu, iż niektóre zioła same z siebie mają jakieś działanie na bohatera, który je spożył (np. whirlweed leczy 10 punktów życia). Bohaterowie nie są jednak głupi i nie spożyją ziół trujących, nawet jeżeli będziesz się bardzo starał, by tego dokonać. Zioła, których nie zamierzasz użyć w żaden sposób, możesz sprzedać, licząc na duży zysk.

2. **Recepty na eliksiry**.

I tu jest problem. Recept nie można kupić w żadnym sklepie (ani zielarskim, ani w żadnym innym), tak więc czasami bohaterowie będą się musieli nieco namęczyć, aby takowe znaleźć. Jeżeli jednak uda im się odkryć receptę, wówczas mogą (a Ty razem z nimi) liczyć na znaczne korzyści, objawiające się działaniem danej mikstury. Jeżeli mimo wszystko wciąż nie zamierzasz skorzystać z takich mikstur, możesz je sprzedać.

3. **Warzenie.**

Jeżeli pragniesz warzyć eliksir, potrzebujesz (krótkie przypomnienie):

- zdolności alchemicznej (dobrzy są w tym czarodzieje);
- zestawu do alchemii (można kupić w lepszych sklepach);
- recepty na daną miksturę (trzeba znaleźć samemu);
- wszystkich składników wymienionych w recepcie;



- wolnego czasu, czego wcześniej nie wspomniałem (można zabawiać się w alchemika podczas postoju lub obozowiska, czy podczas pobytu w karczmie).

Niestety, za nic w świecie nie udało mi się wywarzyć eliksiru leczenia (*Potent Healing Potion*), mimo iż miałem wszystko, co było potrzebne (z innymi nie miałem problemu).

TYPY ELIKSIRÓW I MIKSTUR

Najpopularniejszym eliksirem jest znany każdemu eliksir leczenia, który w **Blade of Destiny** dzieli się na zwykły (*Healing Potion*) oraz silniejszy (*Potent Healing Potion*). Zwykły regeneruje postaci zawsze 10 punktów życia, zaś ten wzmocniony - losową ich ilość (zwykle większą, w porywach dwu, trzykrotnie więcej niż 10). Pierwszym raczej nie warto się zajmować - takie samo działanie, o czym już wspominałem, ma liść whirlweed, który po spożyciu (bezpośrednio, nie trzeba nic ważyć) leczy taką samą ilość punktów życia.

Innym typem eliksirów są eliksiry magiczne, których działanie nie jest wyjaśnione. Po wypiciu takowego możesz spowodować wzrost punktów życia czy punktów astralnych, ich obniżenie, a czasami również inne (niekiedy śmieszne w skutkach) działania. Eliksiry magiczne również dzielą się na "zwykłe" i "wzmocnione".

Kolejnym dosyć popularnym "typem" mikstury spotykanym w Arkanii są eliksiry danej cechy - np. eliksir siły, mądrości, zręczności itp. Zwykle ich wypicie powoduje czasowy wzrost cechy (np. o pięć punktów), jednak czasami wredni czarnoksiężnicy tworzą eliksiry o konsystencji nieco zmienionej i zamiast podnosić, czasowo obniżają cechę. Jeżeli przypuszczasz, że być może wkrótce czeka Cię jakaś ostra walka, możesz rozkazać swojemu czołowemu wojownikowi wypicie eliksiru siły powodując, że obrażenia, które zada wrogom, będą znacznie poważniejsze.

Bardzo ciekawym typem eliksiru jest Święty Ogień Hailiczny, który jest straszliwie żrącym kwasem (nie ma równie silnej substancji w całej Arkanii) przeznaczonym do bezpośredniego wylania na ofiarę. "Użycie obiektu" i wskazanie Hailicznego Ognia oraz celu automatycznie trafia ofiarę (nie ma możliwości wymknięcia się czy "sparowania") i zadaje obrażenia wartości trzydziestu punktów, a więc w ilości wystarczająco dużej, by położyć trupem praktycznie każdego "pospolitego" wroga, jak ogry, orki, harpie (choć te nie zawsze), lwy, wilki, szkielety, zombie itd. Święty Ogień Hailiczny warto zostawić sobie na potężniejszych wrogów (kapłani, czarodzieje, czy też paskudne GIGANTYCZNIE STAGGI).



Ostatnią i jednocześnie chyba najciekawszą grupą eliksirów są trucizny. Te występujące w **Blade of Destiny** są zagęszczone do konsystencji pasty i służą do wcierania w broń, zwielokrotniając obrażenia nią zadawane. Istnieje tak wiele trucizn, że wymienienie wszystkich nie ma większego sensu. Ich jakość zwykle rośnie wprost proporcjonalnie z ceną. Trafienie bronią nasmarowaną trucicielską miksturą zwykle zadaje trafienie krytyczne (15 i więcej punktów obrażeń). Niestety, po wtarciu trucizny zwykle takich śmiercionośnych ciosów można zadać trzy, cztery - później straci ona swoje zabójcze działanie. Penetrując najdziksze z labiryntów być może natkniesz się na zatrutą, wykutą broń, która zachowa swoje właściwości niszczycielskie na zawsze. Postać nią władająca będzie wówczas niemal herosem.

Uff... Trochę tego było. Dobrze, teraz już posiadasz wszelką wiedzę konieczną do spokojnego rozgrywania jedynej w swoim rodzaju gry RPG, jaką niewątpliwie **Blade of Destiny** jest. Mimo że to już koniec tego artykułu, mam nadzieję, że jeszcze się kiedyś spotkamy...

I wierz mi... Gdy słońce zajdzie, przestaną śpiewać ptaki, ustanie bicie serc... To znak, że właśnie Frodo pracuje nad drugą częścią trylogii ***Realms of Arkania***. Masz moje słowo - będę tu, gdy takowa się pokaże...

A teraz czas na coś, co zapowiadałem już miesiąc temu. Dzięki niesamowitemu wysiłkowi umysłu, Merriadok opracował solucję, którą mam dzisiaj zaszczyt przedstawić. Proszę jednak o jedno - zwracaj się do niej tylko w momentach, gdy nachodzą Cię myśli samobójcze.

UWAGA! UWAGA! ZACZYNAMY!

Historia sięga dawnych czasów, kiedy to Thorwalianie splądrowali i spalili osadę handlarzy niewolników. Ich przywódca, hetman Hyggelik, w drodze powrotnej odwiedził Wyspę Cyklopów, gdzie wykuł sobie miecz. Wkrótce, po powrocie do domu zapuścił się na tereny orków, z których dotąd nikt nie powrócił. Również jemu się to nie udało. Nocą obozowisko zostało napadnięte przez orki, którzy zmasakrowali wszystkich. Ciało Hyggelika spoczęło gdzieś na nieznanej ziemi, a wraz z nim jego legendarny miecz.

Kiedy Twoja drużyna przybywa do Thorwalu, ani Ty, ani nikt z Twoich współtowarzyszy nic nie wie o tych dawnych wydarzeniach. Jesteście podróżnikami spragnionymi przygód i sławy. Z początku kręcicie się po mieście i jak każdy, kto odwiedza nową osadę, chcecie spróbować smaku tutejszego piwa, a karczm w Thorwalu nie brakuje. Kiedy tak sobie popijacie i rozmawiacie z miejscowymi, do tawerny wpada człowiek z informacją, że obecny hetman poszukuje bohaterów na niebezpieczną wyprawę. Nadstawiacie uszu, to coś dla Was. Udajecie się do domu hetmana Tronde, który znajduje się na zachodnim skraju miasta. Strażnikowi mówicie, że jesteś bohaterami, których hetman poszukuje. W czasie audiencji hetman wyjawia historię Hyggelika oraz informuje Was o tym, że orkowie zbierają się pod jednym przywódcą, by zaatakować i zniszczyć ludzkie osiedla. Jedyną szansą jest odnalezienie legendarnego miecza i zabicie przywódcy orków. Hetman daje Wam glejt pozwalający na zakup broni w arsenale (taniej niż w sklepie) oraz daje pierwszą wskazówkę - w Felsteyn mieszka Isleif Olgardsson będący w linii prostej potomkiem hetmana Hyggelika.

Zanim jednak ruszycie w drogę, warto pokręcić się po mieście. Niedaleko siedziby hetmana jest szkoła wojowników. Zapytani o cel wizyty mówicie, że chcecie rozmawiać z mistrzem. Do-



wiadujecie się od niego o kłopotach wynikających z kradzieży, które mają miejsce na terenie tej uczelni. Proponuje Wam pieniądze za przeszukanie i oczyszczenie akademii z rabusiów. Za część pieniędzy wypłaconych z góry zaopatrujecie się w arsenale oraz kupujecie pochodnie, hubkę i krzesiwo.

Kiedy już znajdziecie się w podziemiach uczelni czeka Was walka ze złoczyńcami (warto po każdej dużej walce zapisywać stan gry, wyskoczyć do miasta, wyleczyć się, wrócić itd.). Wszystko, co wpadnie Wam tam w ręce, należy do Was. Po powrocie do miasta można to sprzedać w sklepach, zdobywając w ten sposób pieniądze na zakup potrzebnych przedmiotów. W czasie penetracji podziemi znajdziecie się w pewnym momencie przed drzwiami, których nikt nie ruszał od wieków - to znak, że misja zakończyła się pomyślnie. Z penetracją nieznanego obszaru za drzwiami lepiej poczekać aż drużyna będzie bardziej doświadczona. Po powrocie z podziemi mistrz płaci Wam resztę należności i popijacie sobie do samego rana.

Bogatsi w doświadczenie i w miarę wyposażeni w uzbrojenie ruszacie teraz na poszukiwania potomka Hyggelika. Droga do Felsteyn biegnie na północ i prowadzi przez kilka miast. Możecie w nich się zatrzymać, sprzedawać zdobyte po drodze przedmioty, odwiedzać karczmy, w których można zdobyć parę przydatnych informacji, albo zarobić grając na instrumencie, dokonując sztuczek akrobatycznych czy nawet oszukując.

W jednym z tych miast, w Upper Orcan, znajduje się kopalnia opanowana przez krasnoludy. Jeśli czujecie się na siłach, by stawić im czoła (a są to nieźli wojacy), możecie tam zajrzeć. Przydatna będzie tu umiejętność otwierania zamków wytrychem (lockpicking) oraz oczywiście sam wytrych. Generalnie w czasie penetracji jaskiń czy lochów przewodnikiem powinna być postać, która ma tę umiejętność najwyższą. Wiąże się to również z wykrywaniem przez tę postać pułapek i tajemnych przejść. Natomiast w drodze między miastami przewodnikiem powinna być postać z największą zdolnością wykrywania tropów (tracks). Umożliwi Wam to odnalezienie ukrytych ścieżek i jaskiń. Mówiąc o pułapkach, w Upper Orcańskiej kopalni możecie nagle spaść na jej niższy poziom i znaleźć się w pomieszczeniu w kształcie krzyża. Problem polega na tym, że gdy próbujecie zrobić krok, jesteście teleportowani do innej części tego pomieszczenia. Aby dojść do drzwi, należy iść tyłem. Pozostałe przeszkody nie powinny być trudne.

Kiedy dotrzecie już do Felsteynu i znajdziecie Isleifa Olgarsona, dostaniecie od niego pierwszy fragment mapy, która pozwoli na odnalezienie zagubionego miecza. Dowiecie się również o następnych osobach, które mogą Wam pomóc. Są nimi Yasma Thinmarsdotter w Clanegh i Ragna Firunjasdotter w Vidsand. W jednej z karczm w Felsteyn dowiedzieć się można o rabusiach grasujących przy drodze do Orkanger. Udajecie się w drogę do Clanegh przez Orkanger. Jeśli Wam się to uda, znajdziecie między Felsteyn a Orkanger zbójecką jaskinię, w której możecie rozprawić się z bandą rzezimieszków.

Kiedy dotrzecie do Clanegh, nie znajdziecie tam niestety Yasmy Thinmarsdotter. Podpowiem, że akurat w czasie Waszych poszukiwań przeprowadziła się do Thoss. Natomiast w karczmie o dziwacznej nazwie "Oxhof" spotkacie Nariell, która będzie chciała przyłączyć się do Was. Nie odmawiajcie. Z Clanegh udajcie się do Vidsand i złóżcie tam wizytę pani Ragnie Firunjasdotter. Dostaniecie od niej kolejny fragment mapy oraz kilka następnych nazwisk - Swafnild Egilsdotter, która jest żeglarką i trudno ją spotkać na lądzie oraz Jurge Torfisson ze Skjal, będący potomkiem narzeczonej Hyggelika.

Kolejnym celem Waszej drużyny jest miasto Thoss. To tutaj znajdziecie Yasmę Thinmarsdotter. Przywita Was w przewróconym do góry nogami mieszkaniu. Jak się dowiecie z jej opowieści, ktoś ukradł jej mapę i skrył się w ruinach starego zamku. Yasma da Wam wskazówki, jak go odnaleźć oraz dwa kolejne adresy, pod które warto zajrzeć - Hjore Ahrensson z Ottarje, który jest krewnym Hyggelika oraz Old Umbrik z Orwil znający masę ludzi. Dziękując za przyjęcie i informacje, udajcie się na poszukiwania starych ruin, które znajdują się przy drodze między Thoss a Rybon.

Po wejściu do podziemi zostaniecie przywitani przez orków. Po rozprawieniu się z nimi koniecznie musicie zabrać od nich worek (bag), a następnie go użyć. W jednej ze ścian otworzy się przejście do pomieszczenia, z którego dostaniecie się na następny poziom podziemi. Utrudnieniem w penetracji lochów są iluzje ścian, musicie więc szukać takich schowanych przejść, aby dotrzeć do skradzionego fragmentu mapy, który znajduje się na trzecim poziomie lochów. Zanim jednak tam dotrzecie trzeba będzie się rozprawić z kilkoma czarownikami i towarzyszacymi im orkami. Fragment mapy otrzymacie po uporaniu się z ostatnim czarownikiem.

Po opuszczeniu ruin znajdziecie się w małej osadzie Rybon, skąd powinniście udać się do Ottarje. Po drodze miniecie Daspotę, która jest miastem piratów i szczury lądowe nie są tam mile widziane. Wizyta w którymś z domów z pewnością skończy się krwawą rozprawą. Osobiście doradzam odłożyć pacyfikację Daspoty do czasu, gdy drużyna będzie miała większe doświadczenie. Tak więc tymczasem udajcie się wprost do Ottarje. W drodze między Daspotą a Ottarje napotkacie opuszczoną gospodę. Jeśli zdecydujecie sie na nocleg w jej pobliżu, zostaniecie w nocy zaatakowani przez zombie. No cóż, jak się okazuje, pod karczmą są całkiem spore podziemia, a w nich uwili sobie gniazdko fani nekromanckiej magii. Jeśli czujecie się na siłach, możecie tam zrobić porządek. Penetracja tych podziemi jest o tyle opłacalna, że można tam znaleźć kilka recept na magiczne eliksiry. Przeciwnicy, których tam spotkacie, są dosyć silni, zwłaszcza niektórzy magowie, czego nie da się powiedzieć o większości szkieletów i zombie. W jednym z pomieszczeń na najniższym poziomie znajdziecie kryształ emanujący złą moc. Musicie go zniszczyć. Uważajcie przy otwieraniu skrzyń, są one zabezpieczone czarem zamieniającym w kamień niewprawnego włamywacza. Podobnym czarem posługują się czarownicy,





których napotkacie pod koniec penetracji tych podziemi. W jednym z pomieszczeń na najwyższym poziomie znajdziecie figurkę prześmiewającą boga śmierci - Borona. Po jej zniszczeniu otworzy się przejście do pomieszczenia, w którym jest wyjście z podziemi.

Będąc już w Ottarje, musicie odnaleźć Hjore Ahrenssona, który da Wam następny fragment mapy oraz kolejne nazwiska - Beorn Hjallasson w Angbordital, prawnuk Hyggelika i Alrik Devondan z Phexcaer.

Następnym miastem, do którego powinniście zajrzeć, jest Skjal. W drodze z Ottarje do Skjal można znaleźć jaskinię pająków (spider cave). Jest to siedziba mrocznych wyznawców pajęczego demona. Jeśli zdecydujecie się poszperać wewnątrz, przygotujcie się na walkę z nieźle wyćwiczonymi kultystami oraz kapłanami, w zakamarkach groty czają się też tu i ówdzie pająki. Na pierwszym poziomie jaskini natkniecie się na ohydną podobiznę pająka-króla oraz heptagram z literami S, N, A, T, C, A i M. Jeśli wpadniecie w pułapkę, która teleportuje Was do pomieszczenia składającego się z czterech ścian, zostaniecie zapytani o władcę wszystkich pająków. Odpowiedzią jest jego imię, które otrzymacie podając litery z heptagramu w odwrotnej kolejności. W jaskini możecie napotkać również inne pułapki, jak wyskakujące nagle włócznie czy teleporty przenoszące Was w inne części jaskini. W jednej ze skrzyń na niższym poziomie znajdziecie kryształ, który trzeba będzie umieścić na ołtarzyku pająka-demona znajdującym się nieco dalej. Gdy to zrobicie, czeka Was walka z samym pajęczym demonem. Nie jest on jednak tak groźny, jakby to się wydawało. W jaskini znajduje się też kilka skrzyń, a niektóre z nich są zabezpieczone przez pułapki plujące zatrutymi strzałami, więc włamywacz nie posiadający wysokiej zdolności "lockpicking" może zostać dotkliwie poraniony, a na dodatek zatruty.

Po opuszczeniu jaskini znajdziecie się w Skjal. Musicie tutaj odnaleźć Jurge Thorfissona. Aby Wam pomógł, musicie przedstawić mu list polecający od hetmana Tronde, który otrzymaliście na początku Waszych przygód. Dostaniecie od niego kolejny fragment mapy oraz kolejne nazwisko - Algrid Trondesdotter z Hjalsingor.

Teraz proponuję wybrać się do Prem. Jest to duże miasto, ceny są niemałe i trzeba wystrzegać się kieszonkowców. W obrębie miasta znajduje się wejście do opuszczonej kopalni. Jeśli zdecydujecie się na zabawę w górników, proponuję zabrać na szychtę większy zapas wody, jedzenia i środków leczniczych (*Healing Potion* i liście *Whirlweed*). Waszym przeciwnikiem w tej wyprawie nie będą potwory (nie licząc trzech szkieletów), lecz pragnienie, głód i walące się na głowę sufity. W kopalni nie znajdziecie raczej nic ciekawego, ale po spenetrowaniu pokaźnej jej części przybędzie Wam sporo punktów doświadczenia.

Teraz możecie (jeśli chcecie) zrobić sobie turystyczny rajd po miastach leżących dalej na południe. Są to w większości osiedla, do których dotrzeć można tylko drogą morską.

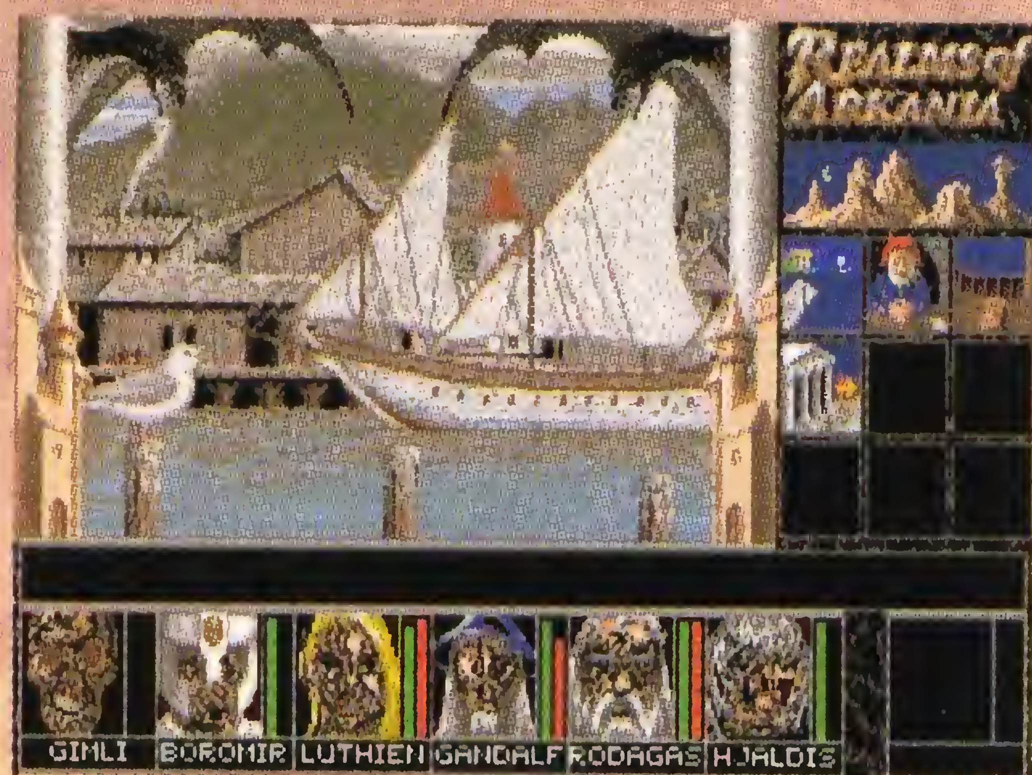
Jeśli mowa o żegludze, to nie zapominajcie odwiedzać portów w tamtych rejonach. W jednym z nich (najczęściej w Skjal albo w Ottarje) natkniecie się na Swafnild Egilsdotter na jej statku "Pride of Hjalland". Gdy ją spotkacie, opowiedzcie jej swoją historię i zapytajcie o mapę. Swafnild zadeklaruje się dać ją Wam, ale ponieważ nie ma jej przy sobie, będziecie musieli z nią popłynąć. Kiedy dotrzecie na miejsce, otrzymacie kolejny fragment mapy. Potem Swafnild podrzuci Was do któregoś z portów na trasie swojej żeglugi.

Teraz znajdźcie statek, który płynie do Hjalsingor i odnajdźcie tam Algrid Trondesdotter. Poda Wam ona kolejne nazwiska - Tiomar Swafnildson z Bredhil i Asgrim Thurboldsson w Breida. Zanim jednak odwiedzicie Tiomara, udajcie się do Orvil i znajdźcie Old Umbrika. Jegomość ten jest druidem i z początku może wydać się mało wylewny. Obieca Wam pomoc, jeśli zgodzicie się zrobić porządek z wypaczonym druidem Gorahem, który terroryzuje okolicę przy pomocy wilków i innych zwierząt będących w mocy jego czarów. Goracha i jego czworonożnych kompanów znajdziecie przy drodze między Orvil a Ottarje. Walcząc z nim zastosujcie najlepiej następującą taktykę - wojownicy powinni związać w walce wszystkie wilki, a postacie władające czarami niech zajmą się samym druidem. Po jego zabiciu ze zwierząt zostanie ściągnięty czar i same opuszczą pole walki. Teraz możecie poszperać w jego chatce i znaleźć sporo ciekawych przedmiotów. Uwaga, skrzynia, która tam się znajduje, jest sprytnie zabezpieczona zatrutymi strzałami i postać ją otwierająca będzie z pewnością zraniona i zatruta. Musicie najprędzej jak to możliwe rzucić na nią czar Pure And Clear. W skrzyni znajdziecie kość z runami (rune bone), którą należy zanieść Old Umbrikowi. W zamian za wykonane zadanie dostaniecie od niego list polecający do Tiomara Swafnildsona.

Bredhil znajduje się na wyspie Manrek i żeby tam się dostać, musicie znaleźć statek płynący do Bredhil lub Manrin. Żegluga w tym rejonie nie jest zbyt bezpieczna. Wasz statek może zostać zaatakowany przez piratów albo przez morskiego potwora. Na wodach tych napotkać możecie również statek widmo, który nagle wyłoni się z mgły (wielkie podziękowania dla Froda, że to odkrył, obiecuję, że postawię mu piwo). Jeśli chcecie, możecie wejść na jego pokład i rozejrzeć się. Spotkacie tam zombie, szkielety i mumie, ale nie powinny one Wam sprawić kłopotów. Uważać jednak musicie na dziury w podłodze. Na najniższym pokładzie spotkacie uwięzioną Ardorę, która jest tu z polecenia Inkwizytora i ma za zadanie zniszczyć demona ukrytego w jednej ze skrzyń. Aby ją otworzyć, musicie wydostać klucz z innej skrzyni otwierającej się na hasło. Hasłem jest imię boga, który przeklął załogę tego statku. Myślę, że odpowiedź można znaleźć w podziemiach pod opuszczoną gospodą (na statku występuje ta sama menażeria potworów, co we wspomnianych podziemiach).

Kiedy wylądujecie już na wyspie Manrek, udajcie się do Tiomara i przedstawcie mu list od Old Umbrika. Dostaniecie od niego kolejny fragment mapy.





Udajcie się teraz do Manrin. W drodze możecie napotkać jaskinię piratów. W środku, po rozprawieniu się z jej mieszkańcami, znajdziecie posąg boga Swafnilda, który poinformuje Was, że ten, kto złoży dla niego bogatą ofiarę, zostanie bezpiecznie przepuszczony do skarbu. W ścianie, naprzeciwko posągu, znajduje się dźwignia. Jeśli ustawicie ją w czwartej pozycji, obok posągu znajdziecie ukryte przejście. Gdy wejdziecie w odsłonięty korytarz, czeka Was niemiła niespodzianka - płomienie bijące ze ścian zadają taką ilość ran, że niektóre postacie mogą nie przeżyć (chyba jest to skutek nie złożonej ofiary dla boga). Na końcu korytarz znajdziecie skrzynię, a w niej kilka interesujących rzeczy.

Kiedy dotrzecie do Manrin, udajcie się do karczmy "Dawn The Hatch". Jeśli macie ze sobą jakąś dodatkową osobę, pozbądźcie się jej w świątyni. W karczmie tej zechce przyłączyć się do Was Erwo z Gollbrinck. Bezwzględnie przyjmijcie go do kompani. Razem z nim wybierzcie się na długą podróż do miasta Angbordiltal w celu odnalezienia Beorna Hjallasona.

Erwo i Beorn to starzy kumple, którzy mają sobie dużo do powiedzenia. Nie przeszkadzajcie im i poczekajcie na dworzu. Po godzinie Erwo wyjdzie od Beorna i wręczy Wam kolejny fragment mapy.

Jeżeli przedtem spotkaliście gdzieś na drodze wędrownego handlarza Koolborna, to z pewnością kupiliście od niego fragment mapy, jeśli nie to na pewno prędzej czy później go spotkacie.

Teraz brakuje Wam tylko jednego fragmentu mapy. Udajcie się do Varnhome i odnajdźcie tam Eliane Windenbek. Powiedział Wam o niej wędrowny bard, Olvir Gundridsson, a jeśli go nie spotkaliście, to mówię Wam to ja. Eliane ma szerokie znajomości i poda Wam wiele nazwisk, ale u prawie wszystkich już byliście. Zgadza się Wam przekazać kolejny fragment mapy, jeśli podejmiecie się wykonać dla niej pewne zadanie. Na wyspie Ljadahl znajduje się świątynia bezimiennego boga, a jego czciciele zajmują się plugawymi rytuałami. Gdy wylądujecie w mieście Ljasdahl, udajcie się w drogę dookoła wyspy. Wasz przewodnik powinien wytropić ślady prowadzące do przeklętej świątyni. Tam czeka Was ciężka walka z kapłanami i wyznawcami. Musicie też uważać na pułapki; starajcie się je omijać. Napotkane rzeźby boga bez imienia rozbijajcie na kawałki. Na drugim poziomie świątyni rozprawcie się ze znajdującymi sie tam przeciwnikami, a następnie odnajdźcie dźwignię znajdującą się w ścianie. Jedna z postaci musi ją trzymać, gdy pozostałe pójdą badać, co znajduje się w korytarzach za otwartym przejściem (musicie je znaleźć). Napotkacie tam duże pomieszczenie, w którym czeka na Was dwóch kapłanów i kilku wyznawców. Gdy się z nimi rozprawicie, znajdziecie ołtarz oraz czarną figurkę przedstawiającą boga bez imienia. Zabierzcie tę ostatnią jako symbol zwycięstwa nad mrocznym kultem. Za ścianą tego pomieszczenia znajduje się jeszcze jedno pomieszczenie, do którego prowadzi ukryte przejście. Napotkacie tam najwyższego kapłana. Zabijcie go. Następnie odnajdźcie skrzynię, w której znajduje się kula emanująca złą moc, i zniszczcie ją czarem Ignifaxus.

Teraz wróćcie do Warnhome i idźcie do Eliane. Z wdzięczności za wykonane zadanie dostaniecie od nicj ostatni fragment mapy.

Mapę macie już skompletowaną, możecie więc udać się na poszukiwanie starych ruin, w których został schowany miecz Hyggelika. Jak wynika z mapy, ruiny te znajdują się gdzieś w okolicach miasta Phexcaer. Musicie dotrzeć do osady Skelellen i stamtąd udać się przez dzikie okolice do Phexcaer.

W pobliżu Skelellen możecie natknąć się na jaskinię orków. Jej mieszkańcy są trochę silniejsi, niż ci, których spotykaliście na drogach, ale pokonanie ich nie powinno być trudne. Podczas penetracji tej jaskini natkniecie się na katapultę, którą należy zniszczyć (jak widać, orki faktycznie szykują się do napadu na ludzkie osiedla). Znajdziecie też skrzynię, która ujawni Wam swoją zawartość, gdy odpowiecie na pytanie, kto jest bogiem orków. Jeśli w czasie swoich wędrówek natknęliście się na czarny monolit orków (znajduje się on przy drodze z Felsteyn do Upper Orcam) z wyrytymi na nim imionami Tairach i Brazoragh, to spotkane w tej jaskini posągi na pewno Wam o tym przypomną. Odpowiedzią na pytanie jest pierwsze z tych imion. Otwierający skrzynię musi oczywiście znać języki, gdyż inaczej nic nie zrozumie z tego, co skrzynia do niego gada. W skrzyni znajdziecie medalion w kształcie półksiężyca.

Jeśli nie natraficie na tę jaskinię i zapuścicie się dalej w dzikie tereny, Wasz przewodnik, mniej więcej w połowie drogi do Phexcaer, nagle chwyci za mapę i stwierdzi, że znalazł jakąś boczną ścieżkę. Po przedarciu się przez zarośla dojdziecie do rzeki, napotkacie grób, a dalej na same ruiny. Wewnątrz ruin nie czekają Was żadne walki. W wielkiej sali natomiast co chwilę będziecie przywalani gruzem i starymi belkami. Przeszukujcie te zwaliska, bo pod jednym z nich znajdziecie zejście na niższy poziom. Tam staniecie przed drzwiami, do których przykuty jest szkielet, poza tym drzwi nie posiadają żadnej klamki czy dziurki od klucza. Po obu ich stronach są korytarzyki, a w nich lustra, przez które można przejść do korytarza naprzeciw i dźwignie, które jakoś nie działają.

Jak otworzyć te drzwi i jak ukończyć tę grę, pozostawiam już Wam, bo sam nie wiem. Jeżeli ktoś rozszyfruje tę zagadkę, jest uprzejmie proszony o przysłanie jej rozwiązania na adres redakcji.

Oczywiście, nie musicie robić wszystkiego w takiej kolejności, jak podałem. Pamiętajcie jednak o tym, że zazwyczaj odwiedzając osobę, o której przedtem nikt Was nie poinformował, możecie zastać zamknięte drzwi i pusty dom. Poza tym proponuję podróżować jak najwięcej i zaliczać jak najwięcej przygód. Zwiększa to Wasze doświadczenie i podnosi Wasz poziom.

Blade of Destiny zawiera też kilka innych przygód, o których celowo nie wspomniałem, ponieważ nie chcę opisywaniem wszystkiego po kolei psuć Wam przyjemności grania.

Kończymy już ten najprawdopodobniej najdłuższy artykuł w ŚGK od zaorania jego dziejów (wliczając oczywiście pierwszą część opisu z poprzedniego miesiąca). Wychodzi około 60.000 (sześćdziesięciu tysięcy) walnięć w klawiaturę, lecz wydaje mi się, że gra była warta każdej literki. No, to na razie!

Frodo Baggins
Merry Brandybuck

PS. Przypominam, że ocena gry została nadana przez opisujących ją (należących do frakcji ZA) - przyp. red.

ROLE-PLAYING

90%

PC

286
VGA
10 MB HDD

1 MB RAM
HD

OPISY

Simon the Sorcerer część 2

Producent: PDQ

Stajemy oko w oko z dziwnie wyglądającym strażnikiem. Dopiero teraz możemy w praktyce sprawdzić, ile wart jest znaleziony wcześniej pierścień. Rzeczywiście, potworek wydaje się nas nie zauważać. Podbudowani tym faktem zabieramy dziurawe wiadro, po czym zanim magiczna moc pierścienia wyczerpie się, schodzimy schodami.

Buah!!! Chyba trafiliśmy do sali tortur. Na ławie wije się jakiś bezpłciowy druid, w kącie stoi żelazna dama, jednak nawet ona nie jest w stanie pobudzić naszej erotycznej wyobraźni. Z braku laku musimy zadowolić się towarzystwem druida. Ten jednak traktuje nas jak jakiegoś potwora. Aby nie denerwować dalej staruszka i nie przeciągać zabawy w nieskończoność, zdejmujemy pierścień z palca. Druid jako typowy przedstawiciel swojego gatunku okazuje się bardzo nieufny i wymaga, abyśmy poddali się jakiemuś niby bezbłędnemu testowi demonów. Simonowi nie podoba się jednak alternatywa dalszego życia ze srebrnym sztyletem w sercu. W końcu zgadza się na próbę krzyża. Po chwili czujemy zimno stalowego krzyża na czole i... chyba przeszliśmy test. Druid wydaje się być zadowolony.

Z rozmowy dowiadujemy się o jakimś POLYMORPH i o tym, że druid może zmienić się w żabę. Właściwie czyni to tylko przy pełni księżyca, a tej dzisiejszej nocy akurat nie ma. Okazuje się jednak, że dla chcącego nic trudnego. Młody Simon postanawia samemu wywołać pełnię, kierując się zasadą "Do it yourself". Dziurawe wiadro wkładamy szykownie na głowę druida, wyciągamy gorące żelazo z ognia i machamy nim przed oczami starca. Fascynujące!!! Szkoda tylko, że dla żaby-druida wdzięczność wydaje się być obcym słowem.

No, tego jeszcze brakowało! Rechot naszego zielonego przyjaciela zaalarmował czujne straże. Tylko spokojnie. Mamy przecież pierścień. Zakładamy go i... niestety, szybko musimy poszukać sobie jakiegoś schronienia. Pozostaje tylko żelazna, niezbyt atrakcyjna panna; zresztą co za różnica, potwór nie potwór, byle gdzieś się schować.

Gdy tylko gobliny znikają, wyskakujemy z naszego kokonu. Po takich akcjach nawet Arnold potrzebowałby chwili wytchnienia. Zamiast zimnego piwa wystarczyć nam musi szklanka zwykłej wody. Najbardziej na miejscu wydaje się być powiedzenie "Z deszczu pod rynnę". Z kłopotów ratuje nas nie kto inny, jak wcześniej poznany żabi król. Dzięki stalowej piłce łatwo poradzimy sobie z kratami. Zanim jednak weźmiemy ją od żaby, obejrzyjmy się przezornie za siebie. Hej, tam leży całe opakowanie miętowych pastylek - i to naszych ulubionych, Extra Stark. Obok takiego znaleziska nie można przejść obojętnie. Teraz jednak zabieramy się szybko za kraty i po chwili wychodzimy z tego niezbyt przytulnego miejsca.

Po takich przejściach Simon potrzebuje przede wszystkim świeżego powietrza, a gdzie znajdziemy lepsze niż w wieży?!? To będzie kolejny etap naszej wędrówki. Jednakże już po chwili znowu stajemy bezradnie. Nie widać żadnego wejścia, żadnej bramy. Po tym jednak, jak stworzyliśmy własnoręcznie pełnię, problem w postaci braku przejścia wydaje się być małym piwem. Z pomocą korników błyskawicznie torujemy (a raczej wycinamy) sobie drogę. W przeciągu kilku chwil znajdujemy się już na parterze. Tutaj jednak odsuwamy się podczas pracy korników przezornie na bok. Tym razem zejście nie okazuje się takie łatwe... no, chyba że przy pomocy drabiny.

Piwnica jest nie mniej tajemnicza i odrażająca, niż jaskinia goblinów. Przed sarkofagiem żyłka archeologa bierze u Simona górę nad strachem. Otwieramy (może niezbyt naukowo) trumnę. Na Ibisa i Ozyrysa!!! Mumia żyje!!! Nie pozostaje nam nic innego jak tylko uciekać. Lecz co to była za rzecz w jej ręku?!? Tak, to przecież czarodzieska różdżka, o którą dopominali się czarodzieje z knajpy.

Przezwyciężając strach, wracamy z powrotem w dół. Jednak tym razem przygotowujemy małą niespodziankę dla pana Faraona. Po prostu przymocowujemy bandaż do czegoś i... szybciej niż koło fortuny kręci się mumia wokół własnej osi, po czym niknie rozwiązana na podłodze. No, nareszcie możemy spokojnie sięgnąć po różdżkę i udać się z powrotem do wioski, do czarowników.

Jak poprzednio, musimy zagadnąć ich pierwsi, gdyż przy grze wydają się zapominać o całym otaczającym ich świecie. Można było się tego spodziewać. Nikt nie chce nam uwierzyć. Dopiero gdy dajemy im różdżkę, zaczynają się okrzyki zachwytu i zdziwienia. Teraz oczywiście mogą już przyjąć Simona do elitarnego grona prawdziwych magów. Musi on tylko podać imię lub pseudonim i wpłacić 30 sztuk złota tzw. wpisowego.

Skąd weźmiemy taką sumę? Na pewno nie z kradzieży! Wytężając szare komórki przypominamy sobie o chorym smoku i skarbie tam leżącym. Powinno wystarczyć.

Nie czekając, udajemy się w tamto miejsce i... znowu problem. Smoki nie należą do zwierząt szczególnie miłych. Jak dostać się do środka? Aha, przypominamy sobie nagle o otworze na suficie jaskini. Ponad wejściem znajduje się skalny blok. Rzucamy hak w jego kierunku i z kocią zręcznością wspinamy się na dach pieczary. Połączenie liny i magnesu utworzy wspaniałą wędkę - tym lepszą, że złowić na nią możemy złoto. Tym samym sezon wędkarski możemy uważać za otwarty. Krok za krokiem, a raczej sztuka za sztuką, wyławiamy złoto aż do momentu, gdy źródło się wyczerpie.

Obładowani zdobytym skarbem wracamy z powrotem do knajpy, gdzie





wnosimy odpowiednią opłatę wpisową. Zadowoleni czarownicy jednogłośnie mianują Simona adeptem sztuki tajemnej. Kto jednak oczekiwał jakiś hucznych zabaw z tego powodu, srodze się zawiódł. Nowo upieczony czarodziej otrzymuje tylko jakiś bezsensowny podarek. Zanim jednak ruszymy w dalszą podróż (czyli do domku baby jagi), zajrzyjmy najpierw do apteki. Tutaj spotykamy druida, który jest nam coś winien. Za wydanie magicznego napoju żąda jednak rekompensaty (czytaj odwzajemnienia). Do pełni szczęścia potrzebuje on leczniczą roślinę, która raz na zawsze rozwiąże jego żabi problem. Z jego słów wynika, że roślina ta występuje tylko na tajemniczej wyspie zwanej Wyspą Czaszek.

Przezwyciężając strach, udajemy się na poszukiwania kwiatu. Wykorzystując skrzynkę i naszą pomysłowość rozwiązujemy kolejne piętrzące się przed nami problemy. Dalsza droga prowadzi przez kładkę. Jednak luźna deska uniemożliwia jej przejście. Używając gwoździ, szybko przymocowujemy luźny element i w końcu dostajemy się na wyspę. Z bez zbędnych ceregieli zrywamy potrzebną nam roślinę i szybko wracamy do druida.

Stworek ten nie posiada się wręcz ze szczęścia na widok kwiatka. Jednak dopiero wystarczająca dawka leku pozwala mu zakończyć jego cierpienia. Wdzięczny druid dotrzymuje słowa i daruje nam czarodziejski napój. Wzmocniony w ten sposób Simon czuje się w końcu gotowy zadrzeć z wojowniczą wiedźmą. W tym miejscu nagrywamy stan gry na dysk (pojedynek jest sprawą czysto losową).

Po wejściu do chaty zmuszamy wiedźmę do słownego pojedynku. Dopiero teraz możemy wykorzystać zaklęcia wpojone nam przez drzewo. Najpierw jednak ustalamy reguły i wesoła walka (zobaczymy dla kogo) może się rozpocząć.

ABRAKADABRA=MYSZ
ALAKAZAM=WĄŻ
HOCUS-POCUS=KOT
SAUSAGES=JAMNIK

Nawet jeśli walka przypomina dziecięcą zabawę, nie powinniśmy zapominać, że gramy o nasze i naszego mistrza życie. Przy odrobinie szczęścia pokonujemy czarownicę. W nagrodę za zwycięstwo możemy (nareszcie) zabrać miotłę (pamiętasz, jak Ci się podobała). Lecz co to?!? Okazuje się, że wiedźma nie umie przegrywać. Nasza niedawna przeciwniczka przeistoczyła się w smoka. To jednak nie robi już na Simonie wielkiego wrażenia, który ze stoickim spokojem wypowiada obligatoryjne w takich wypadkach ABRAKADABRA, po czym jak gdyby nigdy nic opuszcza to niezbyt miłe miejsce (przez mysią dziurkę).

Dopiero teraz po tych wszystkich przygodach i wypełnionych zadaniach nasz mały magik może wypełnić właściwą misję, tzn. uwolnić swego mistrza Calypso z niewoli Sordida. Katapultujemy się do jaskini smoka, skąd kontynuujemy naszą wędrówkę w kierunku gór. Używając kołka, który wkładamy w dziurę, wspinamy się na stromą ścianę. Zapał naszego dzielnego bohatera zostaje jednak brutalnie zgaszony. Tym razem przeszkodą jest nieprzejednany bałwan, którego nie możemy w żaden sposób ominąć - czy jednak aby na pewno? Od tego czekania robi się Simonowi zimno w nogi. Na szczęście, mamy nasze ulubione miętowe pastylki. Ach, jaki świeży oddech (jak po Mentosach). Dopiero teraz możemy porozmawiać z bałwanem lub lepiej dmuchnąć w jego stronę zapachem świeżej mięty. Extra Stark- ten napis najlepiej odzwierciedla działanie naszego świeżego oddechu na bałwana. W ciągu kilku minut nasz przeciwnik roztopił się jak masło w słońcu. Pozostała po nim tylko mokra plama. Możemy ruszać w dalszą drogę. Krok za krokiem coraz bardziej tęsknimy do śniegu dającego przyjemny chłód pod stopami. Po przekroczeniu wąwozu lawy docieramy w końcu do Wieży Potępionych. Szlamowato-śluzowaty gulasz pokrył już wszystko na swojej drodze. Nawet jedyny most łamie się pod jego naporem. Jednak dzięki latającej miotle nic nie jest w stanie zawrócić zdesperowanego Simona z raz obranej drogi. Przy jej pomocy bezpiecznie pędzimy nad gorącą przepaścią. Mimo zdobytego wcześniej doświadczenia okazuje się, że 5 koni mechanicznych miotły to dla naszego bohatera o całe 5 za dużo. Po krótkiej chwili Simon zdobywa kolejne bolesne doświadczenie.



Po niezbyt miękkim lądowaniu stwierdzamy, że brama do wieży skutecznie opiera się wszelkim próbą jej otwarcia. Zniechęcony Simon bierze spory łyk czarodziejskiego płynu i już otwierają się przed nami nowe perspektywy. Dopiero teraz odczuwamy na własnej skórze, że małe też może być piękne. Przeciskamy się szczeliną w drzwiach do środka wieży. Tam stwierdzamy, że pies jest przyjacielem nie tylko człowieka, lecz także i maga. W zamian za bezpłatny transport doprowadzamy jego sierść do stanu "używalności", zabierając przy okazji jeden z włosów.

W ten sposób znowu znaleźliśmy się w ogrodzie, który nie wygląda zbyt okazale (dni świetności ma już za sobą). Leżący liść i kamień chowamy przezornie w naszym przepastnym kapeluszu. Ktoś w końcu musi zadbać o porządek. Po drodze zauważamy jakiś zardzewiały kubeł. Nauczeni doświadczeniem dokładnie go przeszukujemy. Podczas badania potykamy się o zapałkę. Teraz wygląda o wiele lepiej. Simonowi pozostaje jedynie droga naprzód (tył blokuje mieszkający w wieży gryzoń).

Po chwili okazuje się jednak, że niewielki wzrost ma też i wady. Mała (normalnie) kałuża urasta przy wielkości Simona do rangi co najmniej jeziora. Sfrustrowany bohater rzuca kamieniem w strąki wiszące nad wodą. W tym momencie wpada mu w oko lilia wodna - to jest myśl. Podczas próby jej złapania bierzemy chcąc czy nie chcąc niezbyt miłą kąpiel. Zmoczeni do suchej nitki ściągamy w końcu liść na brzeg. Nasz bohater ma przed sobą kolejną godzinę majsterkowania. Z lilii, zapałki i liścia powstaje w oka mgnieniu wspaniała tratwa. Teraz nie pozostaje nic innego, jak zwijać liny, a rozwijać żagle.

Po odbiciu od brzegu odważnie bierzemy kurs na środek jeziora. Lecz co to, czy kałuża jest za płytka, czy łódź ma zbyt duże obciążenie? Z podobnymi problemami musiał spotkać się także Kolumb. Mówi się trudno, musimy zawracać. Po dobiciu do



brzegu przypatrzmy się dokładnie pobliskiemu kranowi. Odpowiednie zwiększenie poziomu wody z pewnością rozwiązałoby sprawę. Wykorzystując psi włos, rzucamy nim jak lassem ponad kurkiem i ciągniemy mocno - jak się okaże bezskutecznie. Być może sok z rozgniecionych nasion naoliwi trochę zardzewiałą maszynę. Po naoliwieniu próbujemy jeszcze raz i... no patrzcie, czasem wystarczy tylko chwilę pomyśleć.

Teraz już nic nie stanie nam na drodze. Z powagą godną wielkich odkrywców stawiamy pierwsze kroki na nieznanej ziemi. Pierwsza próba bliższego poznania "wodnej amfibii" kończy się niepowodzeniem. Porażka ta ostudziła nieco zapał naszego bohatera. Czy może spojrzeć sobie jeszcze w oczy po tym niechcianym bądź co bądź upadku? Nie pozostaje nam nic innego, jak tylko to sprawdzić. Przeglądając się w lustrze wody, zauważamy małą kijankę. Czarne myśli zbierają się w głowie naszego bohatera. Doprowadzony do ostateczności stawiamy żabę przed niezbyt dla niej miłym wyborem: albo zejdzie nam z drogi, albo zapłaci za to ta kijanka. Po takim postawieniu sprawy przeszkoda usuwa się grzecznie i droga dalej jest wolna. Dzięki temu ujrzeliśmy jakieś grzyby. W celach badawczych zrywamy kilka sztuk. Po dokładniejszym obejrzeniu zdobyczy zauważamy na grzybie niezwykle kuszący napis "zjedz mnie". Simon nie daje się dwa razy prosić i kosztuje kawałek. W oka mgnieniu powracamy do naszych poprzednich rozmiarów i oglądamy się ze zdziwieniem dookoła. W jednej chwili to, co wydawało się nieprzebytą dżunglą, stało się malutkim ogródkiem.

Z boku drogi zauważamy martwe drzewo ze smutnie zwisającymi gałęziami. Jedną z nich odłamujemy, aby dołączyć ją do naszej kolekcji, po czym postanawiamy zajrzeć (zachowując ostrożność) do środka drzewa. Ostrożnie otwieramy drzwi i wchodzimy. Wewnątrz rozgrywają się bardzo dziwne rzeczy. Niewinnie wyglądająca skrzynka w jednej chwili zmienia się w zębatego potwora. Jakie szczęście, że mamy przy sobie gałąź. Z całej siły wpychamy ją w paszczę monstrum. Bezbronny stwór powraca w swoje rodzinne strony, raz na zawsze schodząc nam z drogi.

W końcu mamy czas, by rozejrzeć się trochę dookoła. Po krótkim rekonesansie zauważamy leżącą przy schodach tarczę, w kącie zaś lancę - kto wie, co za monstra możemy jeszcze spotkać. Na wszelki wypadek zabieramy obydwa przedmioty.

Najpierw zwiedzamy pierwsze piętro. W sypialni Sordida leży to i owo. Zabieramy z łoża leżący tam przedmiot, jak również skarpety z podłogi. Na poduszce leży księga czarów - wprost wymarzona dla młodego magika.

Teraz możemy zająć się drugim piętrem. To ci dopiero gratka. Znajduje się tutaj laboratorium Sordida, jest jednak strzeżone przez dwa demony. Stwory w ogóle nie zwracają na Simona uwagi, kontynuując grę w kości. Po krótkiej rozmowie dowiadujemy się, dlaczego w tak ostentacyjny sposób zaniedbują swe strażnicze obowiązki. Jak to w życiu bywa, obydwa potwory strajkują. Rozzłoszczone na pracę u czarownika, zdradzają nam również niezwykle cenną tajemnicę, tzn. że jedyne wyjście z wieży Sordida prowadzi przez specjalny teleport. Jednak jak on dokładnie funkcjonuje, nie chciały nam zdradzić. Nawet groźba wysłania ich do piekła nie przynosi rezultatu. Po krótkiej naradzie demony decydują się na zdradzenie tajemnicy w zamian za... wysłanie ich do piekła. Uzbrojeni w księgę czarów przystajemy na warunki postawione przez demony. Przeglądając księgę, rzeczywiście znajdujemy odpowiednie zaklęcie na przeniesienie ich w wybrane miejsce. Do tego jednak potrzebne będą: pentagram, mysz, osiem świec, ludzka czaszka i prawdziwe imiona potworów.

Zaczynamy od niby najprostszego, od imion, spotyka nas jednak tylko szyderczy śmiech. Zostawmy to na razie i poszukajmy reszty składników.

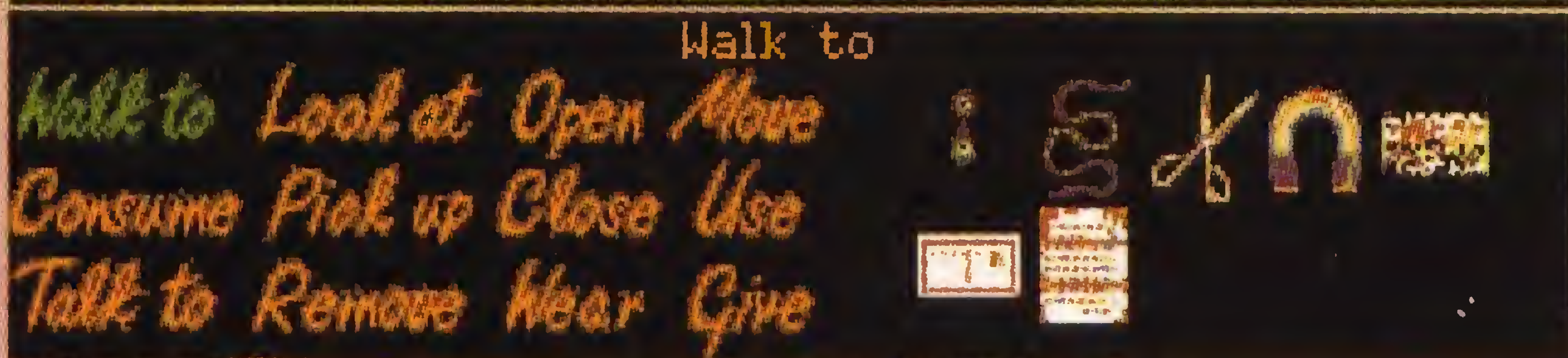
W sypialni Sordida (przypominamy sobie) widzieliśmy mysią dziurę. Schodzimy na dół. Skarpetkę i przedmiot znaleziony na łóżku łączymy, po czym ustawiamy tak przygotowaną pułapkę przed dziurą. Nieświadoma mysz po chwili znajduje się w naszych rękach. Dwa piętra niżej znajduje się sala tortur. Dzięki naszej spostrzegawczości od razu zauważamy czaszkę wiszącą przy suficie. Znajduje się ona tak wysoko, że ściągnąć ją udaje się nam tylko przy pomocy lancy. Dopiero teraz zauważamy tajemniczą skrzynkę po drugiej stronie sali. Niestety, jest zamknięta, a my nie mamy żadnego klucza. Mimo to zabieramy ją ze sobą. Idąc dalej zauważamy koło schodów dźwignię, którą ze zwykłej ludzkiej ciekawością przełączamy. Tajemniczy mechanizm napina łańcuch i unosi kamienny prostopadłościan. Działanie tego urządzenia może się nam przydać. Kładziemy na bloku skrzynię i przesuwamy przełącznik w pozycję wyjściową. W ten prosty sposób poradziliśmy sobie z opornym meblem. Teraz pozostaje już tylko przełączyć wajhę w drugą pozycję. Patrzcie, między drzazgami leży osiem potrzebnych nam świec. Teraz do pełni szczęścia brakuje tylko imion potworów. W drodze powrotnej do laboratorium wzrok Simona pada na lustro, z którym ucinamy sobie krótką pogawędkę. Dowiadujemy się, że jest to lustro szpiegowskie. Może nam ono opowiedzieć o wszystkich miejscach i osobach, gdzie znajduje się jakiś



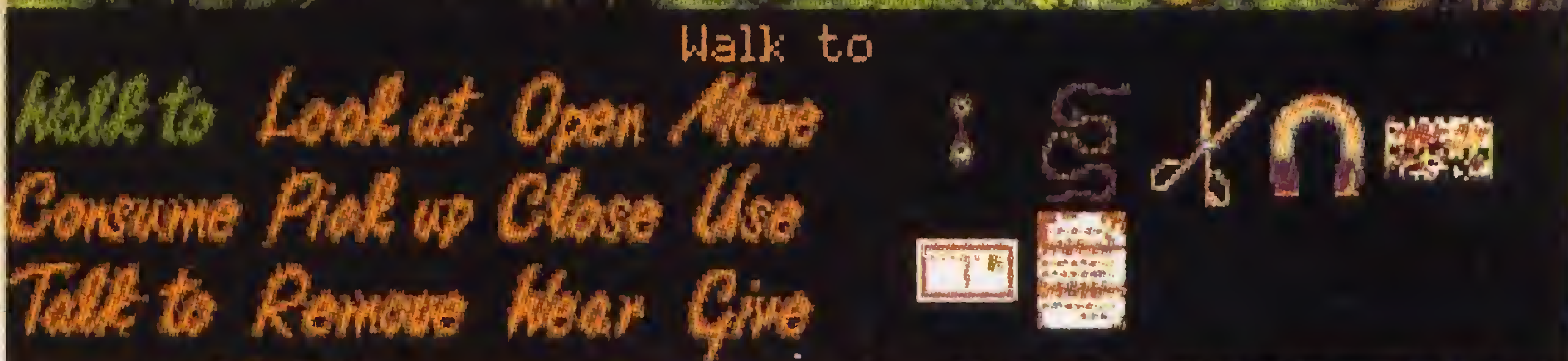












przedmiot odbijający światło. To może nam się przydać.

Szybko, jak tylko to możliwe, wracamy do laboratorium. Bezpośrednio przed demonami znajduje się hak, na którym wieszamy tarczę. Jej powierzchnia nie wygląda jednak zbyt okazale. Bez politury nie będzie z pewnością odbijać promieni. Na szczęście odkrywamy w pobliżu jakieś chemikalia, dzięki którym w ciągu kilku minut przywracamy tarczy jej dawny blask. Chwileczkę! Z tyłu znajduje się jeszcze jakiś regał, a na nim... no nie, księga o czarodziejskiej różdżce. Oczywiście niknie ona szybko w naszym kapeluszu.

Teraz, kiedy już wszystko jest przygotowane do szpiegowania, udajemy się z powrotem do sypialni Sordida, do lustra. Zwierciadło z chęcią obejrzałoby sobie laboratorium maga. Z początku niezbyt wyraźne, później jednak ostre, dzięki odpowiedniemu zaklęciu ukazują się na jego powierzchni postacie demonów. Nic nie podejrzewające potwory wyśmiewają się ze starań Simona, między innymi głośno wymawiając swoje imiona: BELCHGRABBIT i SNOGFONDLF. No, nareszcie dowiedzieliśmy się, z kim naprawdę mamy do czynienia.

Tak przygotowani wracamy do laboratorium, gdzie pewnie oznajmiamy, że jesteśmy gotowi rozpocząć nasze czary. Brakujący nam pentagram rysujemy na podłodze, używając kości do gry (pożyczamy je od potworów). Świece stawiamy naokoło, a mysz i czaszkę w środku koła. Pod wrażeniem naszej wiedzy demony decydują się zdradzić tajemnicę teleportu. Dopiero teraz pozwalamy wejść niedowiarkom do pentagramu i...

Uff, udało się. Już dwa razy pomyślnie użyliśmy czarów. Apetyt rośnie jednak w miarę jedzenia. W poszukiwaniu nowych zaklęć szybko wertujemy karty niedawno znalezionej księgi. I rzeczywiście, księga mówi coś o czarodziejskiej różdżce, dzięki której możliwa jest zamiana ofiary w kamień. Równocześnie podane są środki zaradcze, czyli jak unikać podobnych przemian. Na razie jednak udajemy się do teleportu.

Urządzenie to jest jak na prawdziwe cudo techniki przystało w pełni zautomatyzowane i obsługiwane przy pomocy mowy. Z dziwnym uczuciem wciskamy czerwony guzik startowy, jako koordynaty podajemy ogień piekielny i... tysiące wolt przepływają przez naszą głowę. Czy Simon to przeżyje?

W cudowny sposób przeniesieni zostajemy w wybrane miejsce - mimo że inaczej wyobrażaliśmy sobie ogień piekielny. Nawet jeśli branża turystyczna w innych miejscach kwitnie, tutaj znajduje się w głębokiej recesji. W rozmowie z pedantycznym sprzedawcą biletów dowiadujemy się dlaczego. Nawet przy tak małym napływie ludzi człowiek z okienka nadal mocno trzyma się swego motta: "bez pieniędzy nie ma biletu, bez biletu nie ma wstępu".

Wejść się nie udało, ale kasjer pozwolił Simonowi obejrzeć kilka kolorowych katalogów. Zobaczmy, co w nich jest. Podczas przeglądania wypada gumowa taśma, co stanowi dla pomysłowego bohatera przysłowiową deskę ratunku. Z gałęzi i krzemienia, które znajdujemy na ziemi (leżą niedaleko nas), jak również gumki, robimy coś na wzór procy. Celny strzał w strażaka i ten po chwili wszczyna ogniowy alarm. W panice bileter opuszcza swoje stanowisko. Droga jest wolna. Przechodząc, spoglądamy jeszcze na ladę, skąd zabieramy zapałki.

Drzwi w tunelu, na szczęście, nie są zamknięte. Z zaciekawieniem patrzymy, co się za nimi znajduje. Zabieramy leżące tam wiadro z woskiem do froterowania.

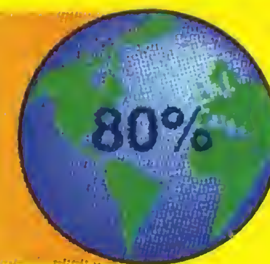
Przechodzimy dalej, aż w końcu natrafiamy na właściwy ogień piekielny, a właściwie pozostałość po nim. Rozwścieczony Sordid stoi tam i próbuje na nowo rozpalić płomień ugaszony przez instalację przeciwpożarową, ale nic mu z tego nie wychodzi. Mag jest tak zdenerwowany, że nawet nie zauważa Simona. Musimy to oczywiście wykorzystać. Szybko kierujemy różdżkę na czarodzieja. Fantastycznie. Po chwili skamieniał już chyba na zawsze! Według księgi czarów musimy jeszcze tylko wrzucić różdżkę w ogień i wszystko dobrze się skończy. Jak go jednak rozpalić? Gdzie nie pomogą diabelskie sztuczki, przyda się na pewno ludzki rozum. Simon używa znalezionych zapałek i kiedy płomienie osiągają poprzednią wielkość, rzuca w nie różdżkę. To by było na tyle.

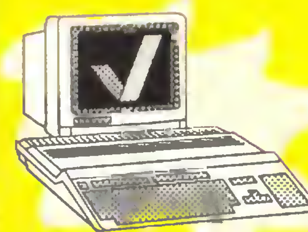
Sordid w skamieniałej formie wygląda na naprawdę wściekłego. Używając swego morderczego wzroku, stara się zniszczyć swojego przeciwnika. Czyżby to miałby być koniec Simona? Tak niewiele brakuje nam do wypełnienia misji. W rozpaczy rzucamy Sordidowi wosk pod nogi. Ten w rozpędzie ślizga się i wykonuje prawdziwe salto mortale.

Teraz już sprawa jest łatwa. Wrzucamy go do ognia i... możemy obejrzeć na koniec wspaniałe fajerwerki.

Dariusz Lewkowski

PRZYGODOWA





1 MB RAM

OPISY





Producent: Raven Software

Ponad rok temu, w numerze 5-6/93, zamieściliśmy recenzję znakomitej gry pt. **Black Crypt**, programu zaliczanego do piątki najlepszych dungeonów (labiryntówek) obok ***Eye of the Beholder I*** i ***II*** oraz ***Dungeon Master*** i ***Chaos Strike Back***. Ponieważ od tamtej pory wielokrotnie prosiliście nas o solucję tej gry, oto spełniamy Wasze życzenie, a właściwie nie my, tylko jeden z Czytelników, który nadesłał do nas poniższy opis.

redakcja

Poziom 1.

Na tym poziomie w zasadzie nie ma nic trudnego, trzeba tylko poprzełączać dźwignie, które usuwają ściany. Znajduje się tutaj też łuk (polecam uzbroić w niego Druida). Drzwi, które pojawiają się za pomocą przełączania dźwigni, nie otworzysz dopóty, dopóki nie zwiedzisz drugiego poziomu. Za nimi znajduje się teleport, który przenosi Cię do pomieszczenia, gdzie znajduje się OSTRZE OGRÓW, zwój REMOWE TRAP (zatrzymaj go koniecznie) oraz księga czarnoksiężnika.

Poziom 2.

Zaraz po zejściu przygotuj się na spotkanie z dwugłowym, ale z nim nie walcz. Przejdź do dźwigni, która znajduje się po prawej stronie poziomu, a przeteleportuje Cię ona do bezpiecznego miejsca. Kiedy dojdziesz do ślepego chodnika zakończonego plakietą, w pewnym odstępie czasu usuną się trzy ściany. Za trzecią znajdziesz tablicę dla wojownika. Po krótkiej wędrówce zorientujesz się, że nie ma stąd wyjścia, ale to nic, szukaj na ścianie przycisku. Kiedy go naciśniesz, usuniesz ścianę, a za Twoimi plecami pojawi się potwór. Radzę naciskać przycisk nawet paręnaście razy, bo potwory będą się pojawiały za każdym razem - dzięki temu uzyskasz szybciej wyższy poziom doświadczenia. Potwory będą się pojawiać ok. 10 razy. Gdy przejdziesz przez otwartą ścianę, ta zaraz się za Tobą zamknie i zobaczysz potwora. Po lewej leży skrzynia, w której znajduje się klucz do drzwi na poziomie pierwszym. Idąc dalej zobaczysz teleport i dźwignię. Najpierw przełącz dźwignię i teleportuj się do małego pomieszczenia gdzie znajdziesz topór; potem z powrotem przełącz dźwignię, a teleport przeniesie Cię do samych drzwi na poziomie pierwszym.



Poziom 1.

Otwórz drzwi weź miecz i idź do zejścia na poziom drugi. Przed zejściem radzę na wojownika rzucić czar STRENGHT, a na Kleryka SHIELO. Dopiero teraz idź na poziom drugi.

Poziom 2.

Gdy pokonasz dwugłowego, zostawi on klucz. Otwórz drzwi. Za nimi będzie plakieta, która usunie magiczne pole. Uwaga, koło plakiety znajduje się ściana-iluzja, za którą ukryta jest skrzynia. Po zebraniu wszystkich przedmiotów, a przede wszystkim księgi kleryka, podejdź do drzwi, którymi wszedłeś. Od tego pomieszczenia idź prosto, aż dojdziesz do kolejnego pomieszczenia, gdzie znajdziesz zwój TELEPORTACJA i SZTORMOWĄ RÓŻDŻKĘ. Teraz możesz zejść na poziom trzeci.

Poziom 3.

Przejście tego poziomu jest niemożliwe bez MASKI PRAWDZIWEGO WIDZENIA, która znajduje się za drzwiami bez zamka. Można je otworzyć, umieszczając OCZY PRAWDY w panelu. Zejdź więc na poziom czwarty.

Poziom 4.

Jeżeli dojdziesz do trzech zapadni, nie martw się, gdy filar odetnie drogę powrotu. Ustaw się przodem do filaru i przejdź jedno pole w kierunku dziur. W ścianie będzie malutki przycisk, który usunie dziury. Pierścień z czaszek jest na razie nie do przejścia, zostaw go więc w spokoju. Przejście całego poziomu polega na otwarciu czterech par drzwi za pomocą widełkowego klucza. Za nimi znajdują się bukłaki, które należy umieścić w alkowach za drzwiami bez zamków. Gdy już to wykonasz, usuną się ściany zasłaniające alkowę, w której znajdziesz OCZY PRAWDY. Teraz możesz iść na poziom trzeci.



Poziom 3.

Umieść OCZY w panelu, a otworzysz drzwi. Załóż koronę wykrywania i omijając pułapki udaj się do alkowy, w której znajdziesz MASKĘ PRAWDZIWEGO WIDZENIA i księgę czarnoksiężnika. Teraz załóż czarnoksiężnikowi maskę i ruszaj na podbój poziomu. Uwaga, czarnoksiężnik musi stać się przywódcą drużyny, dlatego musisz zapalić żółtą lampkę, która znajduje się koło punktów AC. Na tym poziomie znajdziesz dwa zwoje DISPEL MAGIC. Posłużą Ci one do odczarowania dwóch barier magicznych, za którymi znajdziesz klucz na poziom szósty, księgę czarnoksiężnika oraz zwój REMOVE GILT, zdejmując pierścień z czaszek na poziomie czwartym. Pamiętaj, żeby na tym poziomie mieć przygotowanych parę czarów ofensywnych. Polecam także miecz +1 oraz czar HASTE.

Poziom 5.

Na ten poziom dostaniesz się przy pomocy teleportu, który znajduje się na poziomie czwartym. Musisz stanąć na płytę naciskową nr 1, która usunie ścianę. Dalej będą podobne dwie, stań na nich trzykrotnie. Potem znów stań na płytę nr 1 i idź. Dalej przełącz przełącznik i teleportuj się na poziom czwarty.

Poziom 6.

Na poziomie szóstym znajduje się panel Druidów, w którym trzeba umieścić dwa klucze - słoneczny i księżycowy. Żeby je zdobyć, posłużą Ci dwa teleporty na poziom siódmy i dziewiąty.

Poziom 7.

Przejście tego poziomu polega na otwarciu trzech par drzwi za pomocą złotego klucza. Za nimi znajduje się księżycowy klucz. Jeżeli dojdziesz do pomieszczenia, w którym są dwie alkowy, a w nich łuk i kufer, to:

a) gdzie jest łuk położ kufer;

b) gdzie jest kufer położ łuk.

Po przełożeniu usuniesz dwie ściany. Jedna z plakiet usuwa ścianę. Idąc dalej można dojść do pomieszczenia, gdzie nie można używać czarów. Jest to bardzo niebezpieczny etap gry. Należy się ustawić przodem do ściany, tak aby z boku widzieć filar. Kiedy potwór będzie za filarem, szybko przejdź przez ścianę-iluzję i biegnij do przycisku, który usunie filar. Przycisk ten znajduje się koło leżącego scrolla. Kiedy usuniesz filar, biegnij za drzwi i metodą uderzenie-odskok wykończ potwora.

Poziom 8.

Wszystkie zejścia kończą się prawie zawsze jakimiś przyciskami. Znajdziesz też dwa zejścia, w których alkowach będą:

a) *maczuga* - zamiast niej umieść młot;

b) *młot* - zamiast niego umieść maczugę.

Po wykonaniu tej zamiany i po przełączeniu wszystkich przycisków na poziomie siódmym w okolicy zejść na poziom ósmy zniknie ściana, za którą będzie skrzynia.

Poziom 9.

Zdejmij czaszki w kolejności

a) po lewej - drugą i czwartą;

b) po prawej - najpierw ostatnią, a potem trzecią.

Jeżeli dojdziesz do miejsca, gdzie niezbędny będzie czar LIGHT, rzuć go i poszukaj ślepego, krótkiego korytarzyka, gdzie umieszczono przycisk usuwający ścianę. Na tym poziomie znajdują się dwie plakiety usuwające dwie ściany, za którymi ukryto słoneczny klucz. Teraz idź na poziom szósty.



Poziom 6.

Umieść klucze w panelu, a usuniesz dwie ściany, za którymi będzie: miecz, figurka żółwia (niezła tarcza), róg rzucający ogniste kule oraz zejście na poziom dziesiąty.

Poziom 10.

Na tym poziomie musisz znaleźć trzy figurki IDOL Z TAMIN i umieścić je w odpowiednich alkowach. Uwaga, na tym poziomie radzę uważać na pułapki - za jednym z filarów jest szczególnie niebezpieczna, dlatego użyj zwoju REMOVE TRAP, gdy staniesz przed pułapką. Jeżeli dojdziesz do miejsca, gdzie będzie skrzynia ogrodzona ze wszystkich czterech stron teleportami, teleportuj się każdym z nich do czterech pomieszczeń, w których będzie po jednym przycisku. Gdy przełączysz wszystkie cztery, na wprost jednego z teleportów znikną cztery ściany, za którymi będzie dźwignia. Przełącz ją, a znikną wszystkie teleporty. Uwaga, w dwóch pomieszczeniach będą zwoje DISPEL MAGIC; zabierz je koniecznie. Kiedy otworzysz drzwi, a za nimi będzie ściana, wtedy odwróć się w prawo i naciśnij przycisk pięć razy. Zanim umieścisz trzeciego idola w alkowie, przygotuj się na spotkanie z czymś w rodzaju smoka. Polecam do walki z nim zaklęcia DEATH, BLAST OF COLD, ICE STROKE, CHANT OF DOOM, LIGHTNING FIELD; przyda się także łuk, miecz szatkujący demony (świetna broń dla wojownika) oraz zaklęcie HASTE. Gdy zabijesz potwora, stań na jego miejsce, a usuniesz ścianę. Teraz zejdź na poziom jedenasty (Grobowiec Bohaterów).

Poziom 11.

Na tym poziomie znajdziesz wiele cennych rzeczy, a wśród nich ostatnie już księgi dla Kleryka, Czarnoksiężnika i Druida. Kiedy znajdziesz teleport, teleportuj się na poziom dwunasty.

Poziom 12.

Plakieta usuwa pole magiczne. Zabierz przydatne Ci rzeczy i zejdź na poziom trzynasty.





Poziom 13.

Uwaga, na tym poziomie musisz mieć przygotowanych tyle czarów ofensywnych, ile tylko się da. Jeżeli nie wykorzystałeś zaklęcia QUAKE ze scrolla, radzę Ci - przygotuj je teraz. Przejście tego poziomu polega na znalezieniu czterech ORB OF PLANS i umieszczeniu ich w alkowach, do których teleportują Cię cztery płyty naciskowe. Po umieszczeniu wszystkich krążków w alkowach usuną się cztery ściany zasłaniające zejścia na niższe poziomy. Na poziomie trzynastym znajdziesz też cztery klucze, które usuną cztery pary drzwi. Niestety, następnych czterech par nie jesteś w stanie usunąć, dlatego proponuję zejść najpierw na poziom dwudziesty czwarty (do lochów Meduzy).

Poziom 24.

Przejście tego poziomu polega na odnalezieniu trzech paneli czaszki, przy których znajdziesz po jednym lustrzanym kluczu. Meduza to wielka czacha zamieniająca w kamień. Radzę mieć zawsze przygotowane zaklęcie TELEPORTACJI. Jeśli ujrzysz Meduzę, teleportuj się szybko do bezpiecznego miejsca na poziomie. Uwaga, przy jednym z paneli znajdować się będzie płyta naciskowa, teleportująca do innego miejsca. Żeby ją unieruchomić, trzeba iść na tył ściany, na której znajduje się panel i przycisnąć malutki przycisk. Teraz możesz spokojnie zabrać klucz. Kiedy zgromadzisz trzy lustrzane klucze, otwórz trzy pary drzwi, za którymi znajdziesz ośmiokątny klucz (otworzy jedną z czterech par drzwi na poziomie trzynastym) oraz lustrzaną



tarczę, która zabije Meduzę. Tarcza musi być trzymana w prawej ręce i gdy Meduza spojrzy Ci w oczy, naciśnij na wizerunek postaci. Kiedy zabijesz Meduzę, zostawi ona FORCEHAER!!! Teraz możesz wrócić na poziom trzynasty. (13)

Poziom 25.

Poziom ten jest podzielony na dwa małe pomieszczenia. W pomieszczenia:

a) znajdziesz zwój zamieniający kamień w ciało, oraz klucz potrzebny na poziom dwudziesty;

b) znajdziesz tablicę dla Kleryka.

Do obydwu tych pomieszczeń dostaniesz się za pomocą zapadni na poziomie dwudziestym czwartym. (24)

Poziom 26.

Na ten poziom dostaniesz się za pomocą teleportu, który znajduje się na poziomie dwudziestym czwartym. Aby go przejść, w alkowie musisz umieścić pierścień DEMAJEN. Na tym poziomie znajdziesz klucz potrzebny na poziom dwudziesty czwarty oraz ORB OF LIVE (wskrzesza umarłego).

Poziom 13.

Otwórz jedne z czterech par drzwi za pomocą ośmiokątnego klucza. Zabierz potrzebne Ci rzeczy i zejdź na poziom czternasty do lochów Possessora.

Poziom 14.

Przejście tego poziomu polega na umieszczeniu w specjalnym czaszkowym panelu trzech koron. Gdy tego dokonasz, zniknie ściana, za którą będzie klucz na poziom piętnasty. Na poziomie czternastym solidnie się przygotuj na spotkanie z Possessorem. Polecam - miecz szatkujący demony, łuk z pełnym kołczanem strzał oraz zaklęcia:

a) *Druida* - DISRUPT, QUAKE, FIRE MAELSTROM, CHANT OF DOOM, BLAST OF COLD, ICE STROKE;

b) *Czarnoksiężnika* - DEATH, LIGHTING FIELD, DEATHSTORM;

c) *Kleryka* - GOD'S FURY, RUNE OF DEATH.

Uwaga, kiedy walczysz z Possessorem i zobaczysz, że zrobił się cały czarny, radzę Ci zejść z jego oczu. Po pierwszej potyczce z Possessorem szukaj ściany iluzji, za którą będzie skrzynia, a w niej trzy miecze oraz cepy (niezła broń dla Kleryka).

Poziom 15.

Ten poziom jest podzielony na dwa pomieszczenia:

a) do pierwszego dostaniesz się za pomocą zapadni, która znajduje się na poziomie czternastym. Znajdziesz tam ELIKSIR MOCY oraz odtrutkę. Natrafisz też na ścianę-iluzję, za którą będzie magiczne pole oraz skrzynia.

b) do drugiego dostaniesz się za pomocą zejścia, które znajduje się na poziomie czternastym. W tym pomieszczeniu znajdziesz wiele przydatnych Ci rzeczy; są tam też drzwi, do których klucz trzyma Possessor. Gdy zabijesz drania, zostawi go, a wtedy otwórz drzwi i teleportuj się do małego pomieszczenia, gdzie znajdziesz ośmiokątny klucz (otworzy jedne z drzwi na poziomie trzynastym) oraz SOULFREEZER!!! Teraz wróć na poziom trzynasty.

Poziom 13.

Otwórz jedne z trzech par drzwi za pomocą ośmiokątnego klucza. Zabierz potrzebne Ci rzeczy i zejdź na poziom dwudziesty pierwszy. Uwaga, przed zejściem załóż magiczne przedmioty, które pozwolą Ci oddychać pod wodą (to te, co wyświetlają niebieski kwadracik).

Poziom 21.

Przejście tego poziomu polega na odnalezieniu czterech kluczy do czterech par drzwi, za którymi jest wejście do Pana Wód. Aby zdobyć klucze, trzeba w czterech panelach umieścić po jednej perle. Jeżeli dojdziesz do pomieszczenia, gdzie chodniki będą zablokowane filarami, to zamknij drzwi od tego pomieszczenia, a usuniesz dwa filary. Kiedy zobaczysz, co za nimi było, wróć z powrotem do drzwi i ponownie je otwórz i zamknij, a usuniesz lub przesuniesz pozostałe filary. Za jedną ze ścian-iluzji będzie zejście na poziom dwudziesty drugi oraz potwór, który trzyma dwa klucze potrzebne na ten poziom.

Poziom 22.

Otwórz dwie pary drzwi, a następnie naciśnij przycisk. Usuniesz w ten sposób ścianę, za którą będzie korytarz i wejście do małego pomieszczenia na poziomie dwudziestym pierwszym.

Poziom 23.

Na ten poziom dostaniesz się za pomocą zejścia, które znajduje się na dwudziestym pierwszym. Ten poziom zamieszkuje Pan Wód. Do walki z nim polecam zaklęcia DISRUPT, DEATH, QUAKE, BLAST OF COLD, ICE STROKE). Gdy zabijesz



Pana Wód, zostawi on klucz. Po otwarciu drzwi za ścianą-iluzją znajdziesz klucz z białej perły (potrzebny do otwarcia drzwi na poziomie dwudziestym pierwszym), zbroję smoczego jadu (super dla Druida) oraz za drzwiami następny ośmiokątny klucz. Teraz wróć na poziom dwudziesty pierwszy.

Poziom 21.
Za pomoc klucza z białej perły otwórz drzwi, za którymi będzie PROTEKTOR!!! Teraz możesz wrócić na poziom trzynasty.

Poziom 13.
Otwórz jedne z dwóch par drzwi za pomocą ośmiokątnego klucza. Zabierz potrzebne Ci rzeczy i zejdź na poziom szesnasty do lochów Lorda Rama.

Poziom 16, 17, 18.
Poziomy te są połączone ze sobą licznymi wejściamu, zejściami oraz zapadniami. Trzeba iść tak, ażeby dojść do teleportu znajdującego się na poziomie szesnastym. Teleport ten przeniesie Cię na poziom dziewiętnasty. Pamiętaj, żeby na tych poziomach mieć przygotowanych mnóstwo czarów ofensywnych. Na poziomie osiemnastym znajduje się plakieta, w której trzeba wpisać NINTH. Gdy to zrobisz, zniknie jeden z filarów.

Poziom 19.
Na tym poziomie znajduje się zejście na poziom dwudziesty. Poziom dwudziesty to siedziba Lorda Rama. Do walki z nim polecam samą magię: FIRE MAELSTROM, FIRE VORTEX, CHANT OF DOOM, QUAKE, DISRUPT, BLAST OF COLD, ICE STROKE,, DEATH, DEATHSTORM, RUNE OF DEATH, GOD'S FURY.

Poziom 20.
Kiedy zejdziesz na ten poziom i zobaczysz Rama, nie czekaj na jego reakcję, ale miotaj czarami, ile wlezie. Jeżeli czary Ci się skończą, natychmiast się cofnij i przygotuj następną partię zaklęć. Po zabiciu Ram zostawi dwa klucze. Otwórz drzwi za ścianą-iluzją. Znajduje się tu zwój DISPEL MAGIC, który odczaruje magiczne pole. Zabierz ośmiokątny klucz, VORTEX (!!!) oraz koronę. Teraz możesz wrócić na poziom trzynasty.



Poziom 13.
Otwórz ostatnie już drzwi za pomocą ośmiokątnego klucza. Zabierz potrzebne Ci rzeczy. Teraz wystarczy po kolei naciskać wszystkie cztery płyty naciskowe, a gdy naciśniesz ostatnią, zostaniesz teleportowany do krótkiego korytarzyka prowadzącego do zejścia na poziom 27.

Poziom 27.
Przejście tego poziomu polega na zdobyciu czterech kluczy. Na tym poziomie znajdują się pomieszczenia z drzwiami otwieranymi za pomocą pociągnięcia łańcucha. Pociągnij łańcuch dwa razy, a wskrzesisz potwora. Gdy go zabijesz, pozostawi klucz. Podobnie należy postąpić ze wszystkimi czterema pomieszczeniami. Jeżeli posiadasz już cztery klucze, otwórz drzwi i stań na płytę naciskową. Usuniesz w ten sposób ścianę, za którą znajdują się kolejne drzwi. Kiedy otworzysz ostatnie czwarte drzwi, znajdziesz za nimi zejście na poziom dwudziesty ósmy.

Poziom 28.
Stań przed drzwiami i rozdaj artefakty swojej drużynie:
a) *Wojownik* - VORTEX;
b) *Kleryk* - FORCEHAMER;
c) *Druid* - PROTECTOR (musi być trzymany w prawej ręce);
d) *Czarniksiężnik* - SOULFREEZER.

Jeżeli masz cztery eliksiry nieważkości (kolor czerwony), wypij je, otwórz drzwi i śmiało idź do Estorotha. Jeżeli ich nie posiadasz, postaw przed drzwiami ścianę i metodą uderzenie-odskok zadawaj Estorothowi rany. Jeżeli broń zaświeci się na niebiesko, użyj PROTECTORA, a potem SOULFREEZERA, następnie otwórz szczelinę czasu przy pomocy VORTEXU (prawy przycisk) i zepchnij przeciwnika za pomocą FORCEHAMERA w otchłań.

Jeżeli chcesz obejrzeć zakończenie, dysk drugi musi znajdować się w stacji. Wystarczy wtedy nacisnąć CANCEL. Jeżeli chcesz kontynuować grę, naciśnij jedną z dwóch pozostałych opcji.

Sebastian Kwiatkowski





ROLE-PLAYING
95%
1 MB RAM — ST/STE

OPISY

GAMBLER

MIESIĘCZNIK GIER KOMPUTEROWYCH



ŚWIAT, W KTÓRYM FANTASTYKA STAJE SIĘ RZECZYWISTOŚCIĄ!

MAGAZYN DLA FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH, A W NIM: OPISY GIER, RECENZJE, NOWOŚCI, PUBLICYSTYKA, KONFERENCJA DE STROYERA.

* CO MIESIĄC WŚRÓD PRENUMERATORÓW LOSOWANY JEST KOMPUTER PC 486 LUB AMIGA 4000!

GAMBLER, AMIGA, CADCAMFORUM, ENTER, MŁODY TECHNIK, NET FORUM, PCKURIER, UNIX FORUM wydaje LUPUS Sp. z o. o., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. 415121

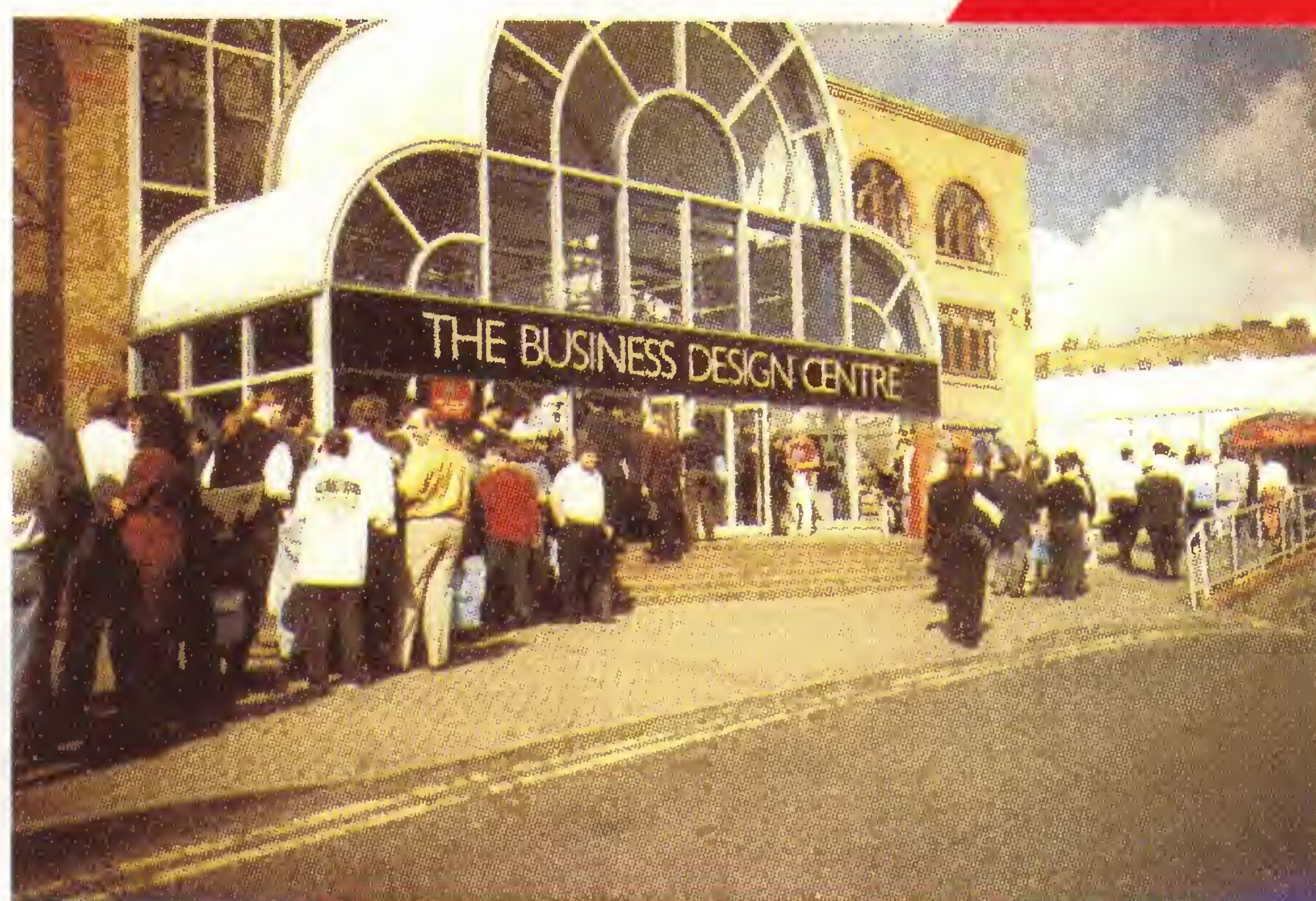


ECTS'94 - WIZJA LOKALNA

Miesiąc temu publikowaliśmy artykuł o targach ECTS'94. Mogliście tam znaleźć zapowiedzi na cały najbliższy rok. Dzisiaj chcielibyśmy pokazać Wam jak cała ta impreza wyglądała od środka. Zaczynamy.



Kasia, nasza korespondentka z Londynu, własnie przyjechała na miejsce.



Przed budynkiem zastała sporą kolejkę, ale na szczęście firma Gremlin interactive wcześniej zadbała o kartę wstępu dla niej.



Pierwsza myśl Kasi: Ileż tu znanych wystawców.



Druga myśl Kasi: I jaki tłok!



Ruth Bartles (z lewej), osoba odpowiedzialna za ściągnięcie nas na targi. Ach, ten Gremlin...



Czyżby to był POWER RANGER, ten popularny gość z USA?



Przed wyjściem z hali Kasia żegna się z "bramkarzem". Ha, ha, ha.



Między nami, graczami...

Czy napisałeś już list do Gwiazdora zawierający Twoje najskrytsze marzenia? NIE?! To na co, Człowieku, jeszcze czekasz?! Aż Ci wszystko najlepsze powybierają?!! Chcesz potem siedzieć pod pustą choinką, jak ten głupi kołek?!!

Hmm, wiesz, właściwie ja też takiego listu jeszcze nie napisałem, ale nie ma się czym martwić - zrobię to teraz, korzystając z okazji i wolnego miejsca. A Ty przy okazji będziesz miał wzór. OK?

Jakby tu zacząć? Może: Drogi Gwiazdorze. E, chyba trochę za sztywno. I słowo "Drogi" zbyt dosadnie wskazuje, o jaki rodzaj prezentów chodzi. A tutaj trzeba delikatnie, z czułością, po ludzku. Więc może: Kochany Gwiazdorku! No tak, tylko że takich kochających go to on ma pewnie na pęczki, a tu trzeba gościa zażyć z mańki, żeby absolutnie zapamiętał i spełnił, co ma spełnić. Poza tym to nieszczęsne zdrobnienie: "Gwiazdorku". Przecież to stary cap (ma już chyba z kilkaset lat) i daleko mu nawet do Gwiazdorucha. A tak w ogóle, to skąd wiadomo, że adresatem ma być Gwiazdor? Słyszałem gdzieś, że prawidłowo jest pisać do Świętego Mikołaja. Albo do Dziadka Mroza - e, nie, pomerdało mi się, Dziadek Mróz był kiedyś; zresztą teraz okazało się, że taki w ogóle nie istnieje.

No to jak, kurde mole, bo se coś zrobię już na początku tego listu. Szybka decyzja: Święty Filantropie! O, może być. Jest jednocześnie religijnie i naukowo. A poza tym, skoro nadeszły nowe czasy, to i wyrażać się trzeba po nowemu. Kurde, czuję jak nachodzi mnie natchnienie. I tak trzymać.

Tak więc:

Święty Filantropie!

Na wstępie mego listu pozdrawiam całą Twoją Filantropowską rodzinę, a zwłaszcza małe Filantropiątka (ehm, czy ON ma dzieci?). U nas jest ciężko - oj, jak ciężko. Wszystko drożeje z dnia na dzień, a Europa dawno już zniknęła za zakrętem (bo się, kurde, komuś kierunki pomyliły). Ale się jakoś trzymamy.

Nie wiem czy wiesz, ale w tym roku wprowadzono u nas ustawę o prawach autorskich i się porobiło, że hej. Teraz pirackie wersje, to znaczy te po normalnych cenach, można dostać tylko po znajomości, a i to na hasło. Choć z drugiej strony mam czasem wrażenie, że wszyscy bez wyjątku handlują piratami, a tylko udają, że oni, ależ skąd, nie ma mowy, toć to przestępstwo!

Jak się zapewne już domyślasz, ja do Ciebie, Św. Filutku, właśnie w tej sprawie - to jest, gier komputerowych.

Śmiej się, śmiej się, żem głupi. Nigdy nie kryłem, że ze mnie gracz maniakalny. Tak, ja naprawdę bez gier żyć nie potrafię! A tutaj tych jak na lekarstwo. Proszę, pomóż.

Że co? Za ogólnie? Już Ci piszę konkretnie. Chodzi o to, żebyś przede wszystkim powiedział mi dokładnie, kto jest winien popełnienia tej nieszczęsnej ustawy (w tak głupim akurat momencie, kiedy nasz kraj nie był na to zupełnie przygotowany; przynajmniej jeśli chodzi o software). Najlepiej by zresztą było, gdybyś powiedział mi którędy chadza na wieczorne spacery.

Jeśli można, to prosiłbym także, abyś zrobił coś tymi z legalnymi dystrybutorami. Nie wiem, poproś ich, namów, zagroź - zresztą sam wiesz najlepiej. Niech ci kochani l.d. przestaną się wygłupiać i zaniżą ceny rozprowadzanych oryginałów do normalnych stawek. Jak ja mam płacić pół miliona (albo i więcej) za jedną grę, skoro za to samo mógłbym zjeść jakieś 200 pączków (a ja tak lubię pączki) i jeszcze starczyłoby na piwo!

Myślę też, że przydałoby się namówić kochanych l.d., aby w końcu zaczęli nas traktować poważnie i sprzedawali nam polskie wersje. Och, nie mam nic przeciwko językom obcym, ale strasznie głupi wydaje mi się fakt, że ja muszę umieć po angielsku, a Anglicy po polsku nie. A Polacy nie gęsi... Jeszcze Polska nie zginęła... Góralu, czy ci nie żal... I w ogóle.

Tak, trochę się zapędziłem. Wróćmy do tematu. Życzyłbym też sobie, aby gry, które wkrótce się pojawią, były absolutnie rewelacyjne, to znaczy takie, po których przestaję pić i jeść, a w zamian zaczynam się trząść i bredzić (ach, co to za wspaniały stan). Niech to będzie na przykład Strip Poker w wersji virtual reality z Margaret Thatcher w roli głównej.

Skoro mowa już o samych grach, to załatw tam, u góry, żebym miał trochę więcej wolnego czasu. Tyle starych, dobrych gier mi "wisi", że chyba już nigdy nie odrobię zaległości. A przy okazji, czy TAM, no wiesz gdzie, są komputery i gry komputerowe? Dobrze już, dobrze, to było tylko niewinne pytanie.

Jeśli masz taką moc, to koniecznie spraw, aby moje otoczenie stało się wyrozumiałe i zaczęło mnie traktować jak kogoś normalnego, a nie jak jakąś norkę w turbanie z celofanu. A jak już nie możesz uczynić ich współczującymi, to niech chociaż przestaną mi przeszkadzać ciągłymi propozycjami zajęcia się czymś pożytecznym. I niech raz na zawsze skończą się te głupie teksty w rodzaju: "Albo ja, albo komputer - wybieraj" czy "Wyłącz to, bo pójdę po siekierę"! Dlaczego nigdy nie usłyszałem: "Ależ proszę, kochanie, nie przeszkadzaj sobie, czy coś ci podać przed śmiercią z wycieńczenia?" No dlaczego?!!

Chyba znów się uniosłem. Wybacz mi, Św. Filutku. To się więcej nie powtórzy. ALE SZLAG MNIE TRAFIA, ŻE DOOKOŁA TYLE KRETYNÓW!!!

OK, OK, już w porządku. Kontynuuję.

Św. Filutku, chciałbym jeszcze, aby ci wspaniali mężczyźnich w swych wspaniałych laboratoriach wymyślili wreszcie jakieś takie cacko, które byłoby wszystkimi komputerami na raz. No i oczywiście żeby na tej maszynce jednocześnie chodziły -wszystkie gry z Peceta, Amigi, Atari, C-64, Spectruma, Odry 1403, Eniaca.

Czas na ostatnie życzenie. Proszę Cię, błagam na moich nędznych, podłych, plugawych, ohydnych, wstrętnych (zaraz, co mi się stało?), a więc błagam Cię na kolanach, aby nasze, Polskie gry były coraz lepsze. Więcej nawet - aby były lepsze od tych Zachodnich. Żebyśmy im wszyscy pokazali! I dokopali! A co, stać nas! I niech tylko przypadkiem nie zdrożeją, bo wtedy osobiście złożę u Ciebie reklamację, a jestem bardzo męczącym gościem.

To już wszystko. Mam nadzieję, że nie sprawię Ci kłopotu, licząc na spełnienie moich życzeń. W końcu nie są przecież niemożliwe.

Acha, byłbym zapomniał. Gdybyś przypadkiem miał na zbyciu te 200 pączków albo jeszcze lepiej ich równowartość w pewnej rzeczy, to wiesz gdzie mnie szukać.

Jeszcze raz pozdrawiam wszystkich bliskich Ci Świętych. Twój szczerze oddany...

I co, jak wyszło? Mnie osobiście bardzo się podoba. Może list jest miejscami trochę za surowy, ale przecież nie miały to być miłosne wyznania. Poza tym z takimi ważniakami trzeba ostro. Jak mu od razu się nie postawisz, to Cię zignoruje. Zresztą próbowałem ten efekt załagodzić zdrobnieniem imienia, chociaż teraz widzę, że nie wyszło mi to najlepiej (może powinno być Św. Filusiu). A, co tam, w końcu liczą się intencje. Jeśli Dziad nie zrozumie, to kij mu w oko - sam sobie będę Złotą Rybką i Rybakiem. Po prostu wezmę, się skupię i... wymyślę sobie takiego Świętego Filantropa, który zawsze będzie spełniał moje życzenia. A ten? Ten pójdzie na emeryturę. I tyle.

Gracz



KRZYŻÓWKA

Poziomo:

3. Rodzaj gry, np. "Simon the Sorcerer".
5. Konkurent PC i Amigi.
10. Dystrybutor gry "Black Crypt".
12. Firma znana z gry "Wiraż".
16. Znany producent gier, m. in. "Im possible Mission".
19. Nazwa gry lub firmy.
22. "... Tennis".
24. Potocznie "Arkanoid".
25. Specjalista od sejfów, np. Kwinto z "Vabank".
27. "... - The Seven Gates of Infini ty".
28. Trzy części wesołego diabła.
29. Polska firma, wydawca m. in. "Magic Coins".
32. Imię kapitana Rukowa, bohatera "KGB".
34. Krwawa bójka.
37. Podpowiedź do gry.
39. Odmiana Block Outa.
41. Gra RPG na IBM.
45. "... Karate".
46. Trzy części Jamesa...
47. Następca "Captive" firmy Mindscape.
51. Walczące Elfy.
55. "Robin..."
57. "... of Germany" lub "... of England".
60. Gry symulacyjne, strategiczne, logiczne i ...
61. Także Gold!
62. "Koło ..."
63. Farma mrówek.
68. Labiryntówka firmy Bitmap Brothers.
69. Kobieta w "Body Blows Galactic".
70. "Super..."
72. "... Quest".
75. Nagroda filmowa, tytuł filmu lub nazwa gry.
77. Gra firmy Horror Soft.
78. Remis w szachach.
80. Tam, gdzie wydobywa się przyprawę.
82. Symulator okrętu podwodnego.
84. Pauza w grze.
85. "... Crypt".
90. "... Service".
91. 500, 600, 1200, 2000, 3000 lub 4000.
93. Najlepszy symulator śmigłowca oznaczony numerem 2000.
94. Kolega Stixa.
96. Gra strategiczna firmy Mindscape.
97. Osadnicy.
98. Koniec.
99. Agowska strzelaninka firmy Mindscape.
100. "Christoph...".
101. Strategia firmy Three Sixty.

Pionowo:

1. Potrzebny do wielu gier.
2. Nieodzowny gracz na boisku.
3. Rodzaj bilardu.
4. Każdy bohater ją ma.
5. Ucieczka z więzienia w grze...
6. Komputer osobisty.
7. "Skoczny..."
8. Imię głównego bohatera gry "Dune".
9. Jedna z rubryk ŚGK.
11. Wspólna strzelanina firm Daze i Bloodhause.
13. Gra "Arnie" wydana przez...
14. Hit firmy Bullfrog.
15. "Crystals of..."
17. Jeden z rodów w grze "Dune II".
18. "... Soccer".
19. Pszczółka...
20. Skrót nazwy "Lamborghini".
21. Symulator lotniczy.
23. Przyjaciel Blounta w grze "Goblins III".
26. Firma, która wydała "Patrol Cobry".
30. "Antarktyda" wydana przez...
31. Następca "Crazy Cars III".
33. "TVS..."
34. "Indiana..."
35. "Zimna kolej".
36. Najpopularniejsza gra strategiczna.
38. Np. "Pinball Fantasies".
40. Agent James...
42. Nieodzowna w grach startegicznych.
43. Konna gra w piłkę.
44. Najlepsza obrona.
48. Gra Twin Spark Soft.
49. Na polu golfowym.
50. Inaczej bilard.
52. Rysowana przez prawdziwego fana gier RPG.
53. "Escape from..."
54. Gra firmy L.K. AVALON, te-raz także w wersji na Amigę.
56. Gra logiczna firmy Mirage.
58. "Zwierzak" w naszej gazecie.
59. Połączenie gry strategicznej, przygodowej i symulacyjnej firmy Microprose.
60. Nieistniejąca gra firmy Primus.
63. Potrzebna do gry w szachy.
64. Miejsce wyścigu.
65. "... Combat".
66. 1200 wersja gry Core Design.
67. Gra firmy Silimarils.
69. Latasz helikopterem w Wietnamie w grze...
71. Jeden z walczących w "Mortal Combat".
73. Gra mająca w tytule słowo: fascynacja.
74. "... Master".
76. Najlepszy soccer.
79. Rodzaj gry sportowej.
81. Pożeracz.
83. Symulator lotniczy II wojny światowej.
86. Szybki atak, zaraz po obronie.
87. "Duck..."
88. Potrzebna do zdobycia zamku.
89. Najczęściej odwiedzane miejsce w "Police Quest".
92. "Battle..."
95. "... Chess".

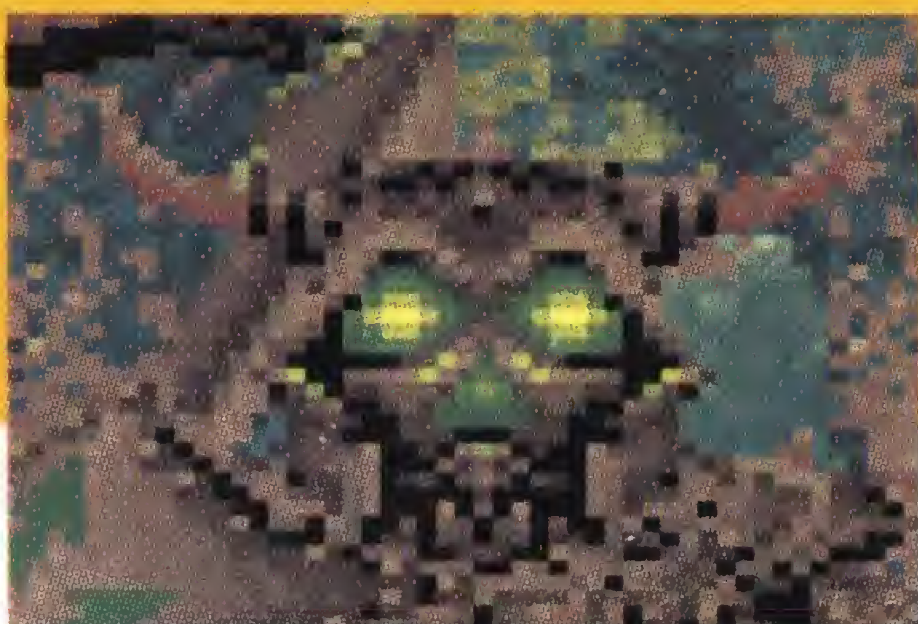


KONKURS OBRAZKOWY


obrazek 2


obrazek 1


obrazek 4


obrazek 3

Obok znajdziesz cztery fragmenty ekranów z czterech gier. Twoim zadaniem jest podać pełne tytuły programów (w wersji oryginalnej). Dla ułatwienia podajemy, że wszystkie te gry były już opisywane na łamach ŚGK.

KONKURS CHOINKOWY

Ile świątecznych choinek umieściliśmy w tym numerze ŚGK? Policz i napisz do nas. Czeka na Ciebie nagroda - gra komputerowa, oczywiście. I nie zapomnij napisać, jaki masz komputer.

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW NALEŻY NADSYŁAĆ NA ADRES REDAKCJI DO DNIA 15.01.1995 ROKU (LICZY SIĘ DATA STĘPLA POCZTOWEGO).

PAMIĘTAJ - KAŻDY KONKURS MA WŁASNE NAGRODY I BĘDZIE MIAŁ WŁASNYCH ZWYCIĘZCÓW !!!

WŚRÓD NICH MOŻESZ BYĆ I TY.

"WARLORDS" - ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU

Dwa miesiące temu, tj. w numerze 10/94, ogłosiliśmy konkurs dotyczący gry **Warlords**. Tematem były proponowane przez Was zmiany, które udoskonaliłyby **Warlordsa** oraz Wasze propozycje nowych scenariuszy. Przyznam się szczerze, że wybór najlepszego listu nie był łatwy. Praktycznie wszystkie Wasze uwagi były ciekawe i świadczyły o dużej znajomości tematu. W końcu, po niemal godzinnej dyskusji, postanowiliśmy, że zwycięzcą zostanie - TRA-TATA! - Jacek Gierczycki z Prudnika (tak, tak, ten sam, który był jednym z laureatów Konkursu-Giganta). Nagrodę, grę komputerową, wyślemy Ci Jacku pocztą.

Abyście i Wy mogli ocenić poziom pracy Jacka, poniżej publikujemy jego list.

Problem pierwszy to zmiany "Warlordsa", aby stał się on ciekawszy.

1. Gra posiada zbyt "sztywną" grafikę, mimo jej wysokiej rozdzielczości (640x480). Na ekranie mało się dzieje (właściwie to panuje kompletny bezruch). Aby zlikwidować tę niedogodność, należałoby zrezygnować z podziału rozgrywki na tury. Zancznie atrakcyjniej gra by się prezentowała, gdyby rozgrywka toczona była "na bieżąco", taj jak to miało miejsce w "Mega-Lo-Mani" czy "Dune 2". Zdaję sobie sprawę, że taki zabieg byłby trudny do osiągnięcia przy dużej rozdzielczości grafiki, jaką zastosowano w **"Warlords 2"**. *Ale wydaje mi się, że zrobienie gry ze standardową grafiką nie zeszpeciłoby tak strasznie samej gry (przyp. "Dune 2", "The Settlers").*

2. Na ekranie jednostki przy ich przesuwaniu powinny być animowane. Podniosłoby to bardzo atrakcyjność gry.

3. W grze prawie nie ma w ogóle przypadków losowych, jakie nas i przeciwników mogą spotkać, np. rebelii w mieście itp. Jedynymi przypadkami losowymi w grze jest postępowanie naszych herosów, ale to chyba za mało.

4. Gracz sam powinien decydować o dochodzie z danego miasta, ustalając odpowiednie podatki. Gdyby podatki były za duże, mogłaby wybuchnąć wspomniana wyżej rebelia.

5. Największym niedociągnięciem gry jest niemożność samodzielnego poprowadzenia walczących oddziałów. System bitwy rozwiązałbym podobnie jak miało to miejsce w "King Makerze".

Problem drugi to nowy scenariusz, w jakim chciałbym toczyć rozgrywkę.

Na pewno byłby to scenariusz dotyczący historii Polski. W grę wchodzi okres rozbicia dzielnicowego w kraju w XIII w. Każdy z książąt posiadałby różną ilość miast, wojska i funduszy. Takie zróżnicowanie spowodowałby fakt, że strategia dla każdego z nich byłaby odmienna. Podniosłoby to atrakcyjność tej dobrej, aczkolwiek nudnej i, jak p. Jacek zauważył, zbyt łatwej gry. Ukształtowanie terenu musiałoby być podobne do naszego kraju czyli na południu góry, środek to wyżyny i równiny, a północ miałaby rzeźbę nizinną. Granice państwa byłyby oczywiście lustrzanym odbiciem ówczesnych granic.

Drugim scenariuszem moich marzeń byłaby Kampania Wrześniowa 1939 r. Przyjemnie by było choć raz dokopać Hitlerowi i zakończyć jego podboje już w 1939 r. Strona polska, podobnie jak to było w historii, dysponowałaby mniejszą, gorzej uzbrojoną i zacofaną technicznie armią. Ukształtowanie terenu byłoby zgodne z ówczesnym. W scenariuszu nie uwzględniałbym działań wojsk radzieckich po 17 września 1939 r. (podobnie jak to robili po wojnie nasi historycy), gdyż skomplikowałoby to i tak nie najlepszą sytuację Polaków. W tej rozgrywce, z wiadomych powodów, niemożliwa byłaby opcja dyplomacji.

To wszystko, co chciałbym zmienić w **"Warlords 2"**.



Role-playing games cz. 3

W zeszłym miesiącu rozpisywałem się na temat ras w RPG. Dzisiaj pora na profesje.

Profesja (czy też zawód) bohatera to jeden z niezwykle ważnych czynników w grze RPG. Od rodzaju zajęcia wykonywanego przez członka drużyny będą zależeć nie tylko jego umiejętności, cechy psychiczne i fizyczne, ale też zdolność do noszenia określonego uzbrojenia czy posługiwania się orężem. Ideałem byłoby, aby zawód niezwykle dokładnie odzwierciedlał zdolności postaci i aby stanowił oczywisty jej wyróżnik.

W grach fabularnych spotykamy szalenie obszerną paletę profesji. Gry komputerowe zubożyły to nieco (choć nie wszystkie w równym stopniu). Najprostszy podział można by przeprowadzić na zawody związane z działalnością magiczną i na zawody z działalnością taką nie związane.

Profesje magiczne, to oczywiście i przede wszystkim czarodziej określany, w zależności od programu, jako wizard, mage, sorcerer, spellcaster, preserver itp. Czarodziej posiada moc korzystania z magii bojowej, choć nieobce mu są też pewne czary ochronne, blokujące, orientacyjne czy teleportacyjne. W zasadzie można przyjąć, iż w większości gier role-playing grupa pozbawiona czarodzieja jest skazana na klęskę, bowiem prędzej czy później trafią się potwory, których pokonanie za pomocą oręża jest prawie niemożliwe (Might & Magic), miejsca, gdzie brak użycia odpowiednich czarów nie pozwoli na kontynuowanie gry (Magic Candle 2) lub niewiarygodnie ją utrudni (Eye of the Beholder). Czarodziej z reguły jest postacią niezbyt mocną fizycznie, nie wolno mu posługiwać się określonymi rodzajami oręża (lub orężem tym posługuje się nieumiejętnie) i zakładać charakterystycznego dla ekwipunku rycerza uzbrojenia.

Następną profesją magiczną jest kleryk. Czary, którymi dysponuje mają przede wszystkim charakter leczącoochronny, a zaklęcia bojowe są przedstawicielom tego zawodu bądź nieznane, bądź dostępne dopiero na wysokich poziomach wtajemniczenia. Ukończenie części gier bez pomocy kleryka jest właściwie niemożliwe (Eye of the Beholder, Wizardy 7), gdyż potrafi on leczyć choroby i zatrucia (które nieleczone okazałyby się śmiertelne), odwracać działanie klątwy, rozpraszać magię, otaczać grupę czarami chroniącymi przed żywiołami czy powiększającymi możliwości bojowe. W części programów (np. Might & Magic, Eye of the Beholder) kleryk może zyskać nawet zdolności wskrzeszania zmarłych. Bardzo często się zdarza, że twórcy gier komputerowych przyjmują znaną z AD & D zasadę mówiącą, iż klerykowi nie wolno posługiwać się jakąkolwiek bronią sieczną (gdyż jest zobowiązany swym kodeksem zawodowym do nie przelewania krwi). W zamian za to dopuszcza się jednak, aby używał uzbrojenia dostępnego rycerzowi (choć i od tego są wyjątki).

Umiejętność posługiwania się magią jest jednak nie tylko domeną magów i kleryków. Oprócz tych dwóch zawodów, których przedstawiciele korzystają z potęgi magii, spotkamy jeszcze alchemików (Wizardry 7), psioników (Darksun), wiedźmy i wiedźmiarzy (Ishar, Blade of Destiny) czy druidów. Znajdziemy również bohaterów, którzy zdolności magiczne mają rozwinięte w niewielkim stopniu. Będą to paladyn, łucznik (Might & Magic) czy ranger. Z reguły potrafią korzystać z niewielu zaklęć (i to o niewielkiej mocy), ale za to dobrze sobie radzą, kiedy przychodzi sięgnąć po miecz, łuk lub kuszę.

Ogromna jest liczba profesji niemagicznych. Dla przedstawicieli tych zawodów wszelaka magia jest niedostępna, nie są oni w stanie ani rzucać czarów, ani też często nawet posługiwać się magicznymi przedmiotami.

Czołowymi postaciami będą tu oczywiście mistrzowie miecza nazywani rycerzami (Krynn, Might & Magic) bądź wojownikami (Eye of the Beholder, Arena, Lands of Lore). Ale spotkamy również samuraja (Wizardry 7), assasina (Arena) lub mordercę (Ishar). Rycerze i wojownicy nie są ograniczeni żadnymi przepisami dotyczącymi oręża jaki wolno im używać, a jaki nie. Z reguły mogą walczyć każdym rodzajem broni i zakładać każdy rodzaj pancerzy.

Następną klasą profesji (również niemagiczną) będą tworzyły wszystkie te postacie, które mają zdolności otwierania zamków, rozbrajania pułapek czy niezauważalnej dla postronnych kradzieży. Najczęściej programy nazywają tych bohaterów mianem thief, ewentualnie burglar czy rogue. Ale czasem zdolności złodziejskie posiadają również przedstawiciele innych zawodów, jak np. ninja (Might & Magic) czy bard (Wizardry 7).

Najczęściej w trakcie tworzenia charakterystyki bohatera, przyjmuje się, iż może on opanować tylko jedną profesję. Wyjątkiem są programy oparte na systemie AD & D, w których bohater jest w stanie nabyć zdolności nawet w trzech zawodach (Eye of the Beholder, Darksun). I tak możemy mieć na przykład złodzieja-maga-wojownika, która to postać będzie umiała posługiwać się wytrychem, będzie mogła nosić każdy pancerz i korzystać ze wszelkiej broni oraz będzie w stanie stosować magię. Jednakże karą za te wszystkie przywileje jest fakt, że tak wszechstronny bohater o wiele wolniej zdobywa kolejne poziomy doświadczenia.

Tak jak trudno wyobrazić sobie szczęśliwe ukończenie niektórych gier bez pomocy maga, złodzieja czy wojownika, tak przyznać trzeba, że programiści tworzą czasem postacie, które praktycznie nie mają żadnych







zalet. Akrobata czy błazen w Arenie, hipnotyzer w Ishar, ranger w Eye of the Beholder czy Darksun mogą graczowi sprawić jedynie kłopoty. Ale spotkamy się też z profesjami specjalnymi i rzadko osiągalnymi, których przedstawiciel będzie łączył w sobie zalety właściwe innym zawodom. Tak rzecz się ma z biskupem w Wizardry 7, która to postać potrafi korzystać z najsilniejszej magii czarodziejskiej i kleryckiej.

Bardzo zbliżone do profesji (a czasem przenikające się z nimi) są zdolności bohatera. Nim jednak przejdę do nich wypadałoby nieco odbiec od tematu i omówić cechy. Z grubsza rzecz biorąc, cechy bohatera to zespół podstawowych parametrów określających właściwości fizyczne i umysłowe. Trudno pokusić się tu o jednoznaczne wyjaśnienie wszystkich cech (bo w zależności od gry nadaje im się różne, czasem zupełnie odmienne znaczenie), ale można wymienić kilka najważniejszych.

1. Siła - określa, jak mocny cios bohater potrafi zadać, czy poradzi sobie z wyważeniem drzwi lub uniesieniem ciężaru.

2. Wytrzymałość - zależą od niej punkty życia (najczęściej określane jako Hit Points), czasem odporność na trudy.

3. Szybkość - decyduje o kolejności uczestniczenia w bitwie.

4. Zwinność, zręczność - czyli agility i dexterity. Czasem pojęcia te traktuje się zamiennie, czasem natomiast dexterity to zdolność unikania ciosów, umiejętność przebywania przeszkód, a agility ilość ruchów, jakie można wykonać w czasie jednej tury walki.

5. Inteligencja - zwykle ważna jest dla osoby korzystającej z magii czarnoksięskiej. Może decydować o ilości Punktów Czarów, ilości czarów, które postać jest w stanie zapamiętać bądź też o szybkości ich zapamiętywania.

6. Charyzma - spełnia czasem rolę taką, jak inteligencja, ale dla bohatera korzystającego z magii kleryckiej (zamiennie z mądrością). W niektórych grach charyzma decyduje o możliwości udanego prowadzenia rozmowy lub targowania się (czasem o tym decyduje wdzięk).

Zdolności bohatera to już temat nieporównanie bogatszy. W grach fabularnych (czyli role-playing niekomputerowych) zwraca się wielką uwagę na bardzo dokładne dopracowanie wszelkich danych o zdolnościach bohatera. Powód tego jest bardzo prosty. To właśnie zdolności zadecydują o powodzeniu wielkiej ilości przedsięwzięć, o skutecznym prowadzeniu rozmów, handlowaniu, walce itp. Gry komputerowe traktują ten temat w różny sposób. Niektóre po macoszemu (Eye of the Beholder, Lands of Lore), niektóre z pełną powagą (Darklands, Wizardy 7, Magic Candle 2, częściowo też Betrayal at Krondor i Might & Magic). Z reguły zdolności określane są liczbowo i ulegają zmianie na skutek zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia, treningu u mistrza lub po prostu korzystania z nich. Istnieją zdolności niezwykle popularne, jak związane z posługiwaniem się bronią (wtedy zależy od nich celność ciosu), otwieraniem zamków czy dezaktywowaniem pułapek. W dobrze rozwiniętej pod względem charakterystyki postaci grze role-playing spotkamy (oprócz zdolności typowo bojowych) też zdolności, takie jak: targowanie się, ocenianie artefaktów, znajomość języków, pływanie, orientacja w terenie, kuglarstwo, alchemia, śpiew i gra na instrumentach, umiejętność poruszania się po obszarach leśnych i górskich czy radzenia sobie na ulicach miasta, a także predyspozycje do naprawiania broni i uzbrojenia. Do najciekawszych, moim zdaniem, należą zdolności soulreading (przeczuwanie obecności wroga, a potem określenie jego zamiarów) i researching (umiejętność wyszukiwania odpowiedniej informacji w bibliotece) z Magic Candle 2. Magic Candle 2 to zresztą program "sztandarowy", jeżeli chodzi o zdolności. Co najważniejsze, zdolności te w przeważającej mierze są nieodzowne, aby pomyślnie zakończyć grę i gracz musi zastanawiać się nad optymalnym składem grupy, tak aby znajdowały się w niej osoby wszechstronnie utalentowane.

W jednej z gier (Blade of Destiny) spotkałem się z czymś, co nazwałbym antyzdolnościami. Każda postać ma bowiem kilka takich antyzdolności czy wad. Na przykład lęk wysokości, przestrzeni, skąpstwo, dziwactwo, lęk przed umarłymi. Inna rzecz, że te wady właściwie nie wpływają w żaden sposób na bieg rozgrywki (raz tylko musiałem upić jednego z bohaterów, bo nie chciał iść górską granią). Tu dochodzimy do sedna sprawy. Wszelkie zdolności muszą mieć swe znaczenie i muszą mieć wpływ na bieg wydarzeń. Doskonałe powodzenie gry jest uzależnione od zdolności grupy w takich programach, jak Wizardry 7, Magic Candle 2, Might & Magic. Nie zaproszenie do kompanii pewnych postaci lub nie wytrenowanie pewnych zdolności w zasadzie nie pozwoli na ukończenie gry. I tak być powinno, aby bohater był dookreślony, a dzięki temu cała rozgrywka bardziej zajmująca. Pisałem już, jak wielkie znaczenie dla jakości zabawy ma w role -playing dokładna charakterystyka bohatera i utożsamienie się gracza z kierowanym herosem. A trudno przecież o lepsze identyfikowanie się gracza z postacią niż wtedy, kiedy zna on jej zalety i wady.

Na dzisiaj to tyle. Kończymy też temat bohatera w role-playing. Za miesiąc będzie o magii i czarach. O ognistych kulach, stożkach lodu, ścianach mgły, implozjach i tym podobnych. A także o tym, jak magii się nauczyć.

Jacek Piekara





TRYBUNA

NA KAŻDĄ KIESZEŃ

Witajcie z powrotem!!!

W Waszej ukochanej rubryce zaszła mała zmiana personalna. Trudno, najważniejszy jest jednak "pedek". Pozwólcie więc Waszemu niezmordowanemu Frodowi pośpieszyć na ratunek z kolejną porcją świeżego, taniego mięska - oto kolejne wydanie **"Na Każdą Kieszeń"**!

Pierwszą grą, na którą każda kieszeń może sobie pozwolić, aczkolwiek może mieć małe problemy z jej znalezieniem (gry, rzecz jasna) jest:

THE ATTACK OF THE GREEN SMELLY ALIENS FROM PLANET 27b/6

W zasadzie tytuł wyjaśnia wszystko. Atak zielonych, śmierdzących Obcych z planety 27b/6 dobitnie świadczy o rozbudowanej wyobraźni autora - Alexa May'a. Gra jest, jak wspomina sam autor w dołączonej dokumentacji, drugą częścią słynnych ***Space Invaders***. Osobliwością jest fakt, że W CAŁOŚCI przygotowała ją tylko i wyłącznie jedna osoba, biorąc na barki grafikę (niespecjalna, aczkolwiek wystarczająca), kod oraz muzykę (naprawdę niezły moduł z ciekawymi, aczkolwiek mało zrozumiałymi, digitalizowanymi wstawkami). Właściwa gra to w zasadzie tylko strzelanie i kręcenie "tarczą", manewrując przy tym tak, by nie dostać "kulką" w łeb. Trochę mało!

Ocena 5/10

MR & MRS

Gdzieś na odległej planecie narodziło się życie. Niestety, świat ten nie grzeszył atmosferą, więc życie musiało się skupić pod powierzchnią. Mieszkańcy tych "peryferii" prosperowali, zaś atmosfera tworzyła się, aż któregoś dnia pierwszy "Niebieski" (bo tacy byli ci mieszkańcy) stanął na powierzchni planety, oddychając czystym powietrzem. Potem Niebiescy tworzyli swoją cywilizację - budowali fabryki, kopalnie itd., nieustannie ćwicząc. I to właśnie ćwiczenie doprowadziło ich do zguby, a mianowicie utraty tlenu. Niebiescy z powrotem postanowili wrócić do Starego Świata (swych podziemnych jaskiń), które niestety zostały zablokowane przez odrażającą, zmutowaną papugę. Duet Pani & Pana otrzymał za zadanie odblokowanie przejść i rozprawienie się z papugą, a wszystko to w pełnych niebezpieczeństw grotach, przy akceptowalnej grafice, niezłej muzyce, rewelacyjnej grywalności i (przede wszystkim) tonach magicznych bil...

Godna polecenia gra shareware. Każdy komu się spodoba, winien przesłać autorowi dotację na następujący adres:

J.R EVANS,
Woodwins, St. Martins,
Gobowen, Oswestry,
Schropshire,
SY11 3NP, ENGLAND

Ocena 8/10

TUBULAR WORLDS

... są typową, pecetową strzelaniną wykonaną na naprawdę wysokim poziomie. W zasadzie na poziomie wystarczająco wysokim, by dorównać praktycznie każdej innej grze tego typu (komercyjnej, rzecz jasna). Nic więc dziwnego, że autorzy zapowiedzieli jej "pełnopłatną" wersję. W wersji shareware mamy kilka rodzajów broni, kilka innych "power-upów" (tarcze, pociski itp.) i zaledwie parę leveli, które stanowić mają jedynie nikły procent całości zebranej w wersji komercyjnej. Ja jednak mojego Banshee nie zamienię na żaden inny tytuł...

Ocena 7/10

CHARLIE THE CHIMP

To również typowy przykład, ale tym razem gry platformowej. Grafika, w stosunku do najnowszych, komercyjnych produkcji, jak ***James Pond 3*** czy ***Kid Chaos***, jest wręcz prymitywna, lecz czego można wymagać od shareware. Podobnie jest z dźwiękiem. Na szczęście grywalność odróżnia tę gierkę od wielu innych, nawet "pełnopłatnych" podobnych programów. Zasuwamy sobie Charlim po platformach, przemalowujemy je, rozbijamy potwory, czasami nawet walczymy z Bossem, czyli dosyć wyrośniętym osobnikiem, mającym tendencje do zabijania (Charliego). O popularności tej gry (na Zachodzie) może świadczyć fakt wypuszczenia już wielu wersji, m.in. °, w którą właśnie miałem okazję pograć.

Ocena 7/10

KLONDIKE II DELUXE AGA

Mieliście już okazję czytać w ŚGK o tej grze, jednak uznałem, że warto wspomnieć o niej raz jeszcze - specjalnie dla tych wszystkich, którzy ŚGK 11/94 nie czytali (a było warto, na szczęście możecie zamówić brakujące numery - w jaki sposób, szukajcie w innym miejscu tego pisma). Krótkie więc przypomnienie. **Klondike II** jest pasjansem shareware możliwym do odpalenia tylko na Amidze 1200 z twardym dyskiem (przydałby się również monitor multisync). Dlaczego, dowiadujemy się od razu po jego uruchomieniu. Świetna, wysokorozdzielcza grafika może powalić każdego. Muzyka również stoi na wysokim poziomie. W sumie - raj dla wszystkich mogących to uruchomić.

Z ostatniej chwili: jest już ***Klondike III*** - w numerze styczniowym znajdziecie jego recenzję!

Ocena 9/10

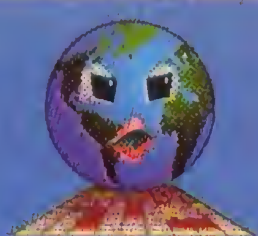
ZOMBIE APOCALYPSE I & II

Oba programy powstały w Blitz Basicu (druga częśc uruchomi się tylko na komputerach wyposażonych w kości AGA) i na pierwszy rzut oka bardzo przypominają słynną grę Operation Wolf. Jakież jednak okazujemy zdziwienie, gdy stwierdzamy, że nie strzelamy do żołnierzy czy czołgów, lecz do ożywieńców (żywych trupów, martwiaków, czy też po prostu - zombie). A wszystko to przy dobrej grafice, ŚWIETNYM DŹWIĘKU (mama! łeeeee! itd.) i niezłej grywalności. Do obrony przed zombie mamy superszybkostrzelny karabin maszynowy oraz granaty (w **Zombie II** jeszcze dodatkowo rakiety). Ożywieńcy również strzelają, a także poruszają się, rzucają granaty itd. Ciekawostką jest fakt, że zombie w pierwszej części gry to nikt inny jak autorzy gry (a raczej ich zdigitalizowane sylwetki). Po dokładniejszy opis drugiej części **Zombie** odsyłam w inne miejsce tego pisma.

Zombie I - 7/10
Zombie II - 8/10

Tyle dzisiaj. Do zobaczenia za miesiąc!

Frodo Baggins



LOGICZNE

1. BLOCK OUT
2. PUSH OVER
3. INCREDIBLE TOONS
4. GEM X
5. THAURUS
6. TETRIS
7. CHESSMASTER 2000
8. CHESSMASTER 3000
9. ARCHON ULTRA
10. GEAR WORKS



ZRĘCZNOŚCIOWE

1. CANNON FODDER
2. SENSIBLE SOCCER
3. SIERRA SOCCER
4. DOOM II
5. STAR DUST
6. DOOM
7. ALIEN BREED II
8. MORTAL KOMBAT
9. PINBALL DREAMS
10. FIFA INTER. SOCCER

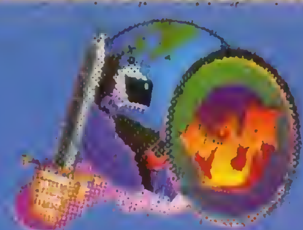


PRZYGODOWE

1. UNIVERSE
2. FLASHBACK
3. ALONE in the DARK II
4. SIMON the SORCER
5. DUNE
6. KGB
7. LARRY VI
8. GOBLINS III
9. THE 7th GUEST
10. ANOTHER WORLD

NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista? Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy najlepsze gry w każdej kategorii.



ROLE PLAYING

1. HEIMDALL II
2. LEGACY of SORASIL
3. ISHAR III
4. ISHAR II
5. SABRE TEAM
6. EOB III
7. ARENA
8. ISHAR I
9. PERIHLION
10. HEIMDALL



SYMULACYJNE

1. GUNSHIP 2000
2. TFX
3. TORNADO
4. DOGFIGHT
5. TIE FIGHTER
6. AV8B HARRIER
7. ARMOUR GEDDON II
8. F-117
9. FRONTIER
10. DAWN PATROL



STRATEGICZNE

1. DUNE II
2. THE SETTLERS
3. SYNDICATE
4. K-240
5. THEME PARK
6. CIVILIZATION
7. SIM CITY 2000
8. STARLORD
9. COLONIZATION
10. BATTLE ISLE 2

S.O.S.

Spotykamy się po raz ostatni w tym roku. Czas więc na niewielkie podsumowanie.

Nie tak dawno (bo od numeru 3/94) rozpoczęliśmy redagowanie nowego działu. W miarę upływu czasu wzrastało Wasze zainteresowanie. Jak łatwo się domyślić, objawiło się to w postaci worków listów. Część z Was znalazła już odpowiedź na zadane pytania, ale są jeszcze tacy, którzy na razie czekają. Wszystkich jednak mogę zapewnić, że żaden list nie zostanie pominięty.

Niektóre Wasze listy można by oprawiać w ramki (problemy są tak przejrzyście napisane, że ich rozwiązanie nie zajmuje dużo czasu), ale zdarzają się listy nabazgrolone i to w dodatku z fatalnie opisanym problemem. Dlatego też jeśli w przyszłości chcecie napisać do mnie, to radzę zrobić to w sposób jasny i przejrzysty. To by było na tyle mojego skromnego podsumowania. Przejdźmy teraz do dzisiejszej porcji listów.

The Settlers
Combat Air Patrol

Jestem posiadaczem Amigi 600 od prawie roku. Piszę do Ciebie w sprawie kolegi gracza Fenia z Kobylnicy. Umieściłeś jego list w tej rubryce w numerze 6/94. Miał on mianowicie problem (może ma go nadal) z uruchomieniem gry pt. "The Settlers". Ten sam problem miałem ja. Polegał on na tym, iż kiedy ukazywała się mapa terenu, gra się zawieszała. Po paru próbach uruchomienia gry zrezygnowałem. Dałem sobie spokój. Kiedy wszyscy gracze mówili tylko o "The Settlers" postanowiłem spróbować uruchomić ją jeszcze raz. Po wgraniu gry zainteresowałem się planszą tytułową. Wypisane były tam możliwości mojego komputera. Było tam napisane m.in. że mapa terenu, na jakim mogę grać, musi być maksymalnie ustawiona na dwa. Tak postąpiłem (zmieniłem skalę mapy z trzech na dwa). Moje problemy z zawieszaniem gry zniknęły. Gram w nią już miesiąc i jeszcze mi się nie znudziła. Ja pomogłem, teraz może pomógłbyś mi. Chodzi o grę "Combat Air Patrol", a właściwie o używanie w samolotach radia. Do czego ono służy, czy jest potrzebne, jak z niego korzystać. Drugie pytanie odnośnie tej gry to czy we wszystkich wersjach lotniskowiec, na którym ląduję, się kręci.

Zdzichu
Tychy

Feniu z Kobylnicy nie napisał już więcej. Może więc moje rady mu wystarczyły. Tym niemniej chcę podziękować Ci za pomoc. Być może ktoś inny skorzysta z Twoich rad. Tak na marginesie, tylko do Twojej wiadomości - zdradź bratu swoją tajemnicę. Jeśli chodzi o Twoje pytanie o "Combat Air Patrol". Korzystanie z radia jest najbardziej przydatne w Begin Campain. Tutaj właśnie znajdziesz częstotliwości radiowe dla alianckich jednostek. Warto je zapisywać, aby potem wiedzieć, z kim kontaktujesz się przez radio. Poza tym szukanie częstotliwości radiowych odbywa się poprzez użycie klawisza N.

Skarbnik
Jurrasic Park
Stardust

1. Mam problemy z grą "Skarbnik". Jak wiesz, z jednej strony robot (ani śladu wiadra), z drugiej szczury (ani śladu połamanego kilofa) i inne podobne niebezpieczeństwa. Przeszukałem całą kopalnię i nic! Co robić? Proszę o pomoc.

2. W ŚGK w numerze 10/94 podawaliście kody do "Jurrasic Park". Kiedy i gdzie je wpisać?

3. To samo pytanie odnośnie gry "Stardust".

Tomek
Katowice

1. Musiałeś chyba niezbyt dobrze szukać. Nie ukrywam, że trzeba się trochę naszukać, zanim cokolwiek uda się zebrać, ale nie jest to niemożliwe. Jedyne co mogę Ci poradzić, to próbować dalej. Nie jestem Ci w stanie powiedzieć dokładnie, gdzie znajduje się np. kilof. Jest to niemożliwe z powodów technicznych.

2. Kody, które były zamieszczone w ŚGK, wpisujesz w menu, w Passwords. Jeżeli masz Amigę 500 i piracką wersję "Jurrasic Park" to i tak komputer nie przyjmie tych kodów. Gra jest źle złamana.

3. Tutaj w głównym menu musisz najechać joystickiem na opcję Enter Password i również joystickiem ustawić kod do danego levelu.

Rally
Formula Grand Prix Unlimited

1. Już od pewnego czasu ukazuje się w tabeli na ostatniej stronie gra "Rally", lecz w żadnym sklepie jej nie ma. Jestem posiadaczem Amigi 600. Dotyczy to również "Formula Grand Prix Unlimited", której też nie mogę dostać. Czy te gry są do kupienia? Jeśli tak, to gdzie i za ile?

2. Jeśli kupię dodatkową pamięć 1MB do Amigi 600 to czy wejdą mi gry: "Street Rood", "Player Manager", "Italia '90".

Mirosław Waniel
Szczecin

1. Muszę Cię zmartwić. Niestety, obie te gry dostępne są jedynie na IBM. Co do "Rally" to jest jakaś nadzieja, że w końcu powstanie na Amigę, ale kiedy to nastąpi, trudno teraz powiedzieć. Sami twórcy gry chyba tego nie wiedzą. Jeżeli jednak powstanie taka wersja, to będzie ona przeznaczona wyłącznie na Amigę 1200. Tak więc na Twoim komputerze i tak nie będziesz mógł jej uruchomić. Co do tej drugiej gry, to nie słyszałem, żeby miała powstać na Amigę.

2. Po zakupieniu dodatkowej pamięci 1MB istnieje szansa na uruchomienie tych gier. Na razie nie mogłeś ich uruchomić ze względu na inny system operacyjny. Po wczytaniu programowego kickstarta 1.3 brakowało Ci wolnej pamięci do uruchomienia danej gry. Zakupienie 1MB pamięci więcej może, chociaż nie musi, rozwiązać Twoje problemy. Niektóre gry i tak nie uruchomią się na programowym kickstarcie. Wówczas pozostaje tylko zakupienie sprzętowego systemu operacyjnego. Czy to się jednak opłaca, w chwili gdy wszystkie nowe gry działać powinny na obydwu kickstartach? Pozostań już lepiej przy kupnie zwykłego rozszerzenia.

Life and Death

Bardzo lubię grę pt. "Life and Death". Ale pojawia się problem. Posiadam piracką wersję tej gry i nie mam do niej opisu. Mam do Ciebie ogromną prośbę. Czy mógłbyś zamieścić opis do tej gry? Z góry dziękuję. Mam jeszcze jedno pytanie. Przeszedłem całą grę "KGB" i bardzo mi się spodobała. Czy mógłbyś mi doradzić grę, która jest do niej podobna?

Sławomir Litwinowicz
Częstochowa

Twój list w zasadzie nie jest typowy dla tej właśnie rubryki. Jednak nie uciekając przed nurtującymi Cię pytaniami odpowiadam. Gra "Live and Death" jest dosyć stara, żeby nie powiedzieć bardzo stara. Nie tak dawno była zresztą opisywana w innych pismach komputerowych. Nie wiem czy jest sens zamieszczać opisy takich "staroci"? Jeżeli jednak Czytelnicy poprą Twoją prośbę, to na pewno opis ten znajdzie się na naszych łamach, o co zadbam osobiście. Dlatego też apel do wszystkich zainteresowanych. Napiszcie, co o tym myślicie.

Jeśli chodzi o drugie pytanie, to niestety jak na razie nie wymyślono drugiej części tej wspaniałej gry. Jeśli podobała Ci się, to oznacza, że lubisz gry przygodowe. Polecam Ci więc grę "Universe". Nie ma ona nic wspólnego z "KGB", ale jest to ten sam typ gier.

Mortal Kombat

Mam Amigę 600 i pewien problem. Mam wasz ostatni numer i nie jest to tak, że utknąłem w jakimś momencie, jak to piszą inni w S.O.S. Mój kolega i ja już około miesiąca trudzimy się, żeby przejść tę grę. Za każdym razem zostajemy ostatecznie pokonani po przejściu 7 - 8 zawodników i już jesteśmy wyczerpani. Jeśli istnieje kod lub coś na nieśmiertelność, to prosiłbym Cię o pomoc.

Rafał Maciejak
Łódź

Ten list bardziej kwalifikuje się do Trików niż do S.O.S., ale że w Trikach nie ma miejsca na odpisywnie na listy, więc odpowiadam tutaj. Zaraz po wgraniu gry, gdy ukaże się marmurowa tablica z czerwonymi napisami, wpisz cztery razy te słowa: Kombat Virgin Probe. Wówczas napisy zmienią kolor na biały. teraz będziesz grał w amerykańską wersję gry, tzn. bez takiej brutalności. Poza tym możesz jeszcze zrobić coś innego. Na ekranie wyboru (Game Start i Options) wpisz trzy razy: Cheat Mode Please Ryszka Rules. Ukaże Ci się wówczas dodatkowe menu Cheat Mode. Jeśli już wpisałeś powyższy kod, wpisz jeszcze trzy razy słowo: Diagnostics i wejdź do Cheat Mode. Żeby wyjść z powrotem, wciśnij Spację. Niestety, to wszystko, co udało mi się zdobyć na ten temat. Mam



nadzieję, że chociaż coś z tego uda Ci się wykorzystać.

Ishar

Od pewnego czasu nie daje mi spokoju następujące pytanie: jak mam w grze "Ishar" odczarować Morgulę, skoro do czaru Detransformation Pig potrzebny jest składnik Toad Eye, którego nigdzie nie można kupić. Bardzo proszę Cię o podanie mi jakiegoś wyjścia, bo w przeciwnym razie skończę z Rolplejami.

Jacek Zimny
Szczecin

Nie musisz kończyć z grami tego typu, gdyż mam dla Ciebie dobrą wiadomość. Musimy się jednak trochę cofnąć w grze. Pamiętasz, że w mieście Elwingil należało uwolnić dziewczynę. Jeżeli udało Ci się to zrobić (a myślę, że tak) wówczas otrzymałeś klucz do podziemi. Grając dalej w Uldonyar możesz zabić rycerza miotającego ognistymi kulami dla celów zarobkowych. W zakątku Gil - Aras zabierz kolejną tablicę runiczną. Teraz wykorzystaj teleport w Halindor i przenieś drużynę na wschodnią stronę Elvingilu. Następnie udaj się na północ do Valatharu. Spotkasz tam Zacha, który podaruje Ci miksturę Toat Eye. Teraz na pewno poradzisz sobie sam. Jeżeli jeszcze będziesz miał jakieś wątpliwości, to służę pomocą.

Skoro jesteśmy już przy grze "Ishar", to wiele osób prosi mnie o podanie składników poszczególnych wywarów (w ŚGK 4/94 podaliśmy taką listę do gry "Ishar 2"). Najwyższy czas, aby wreszcie spełnić Waszą prośbę.

Arbool - *1A + 1B + 1D + 1H*
Bymph - *2B + 1D*
Clopatos - *1B + 1D + 1E + 1F*
Drouli - *1B + 1C + 2D + 1E*
Exquiz - *2B + 1D + 1E*
Foklim - *1A + 1B + 1E*
Ghoslam - *1B + 1D + 1E*
Izdolia - *1B + 1C + 1E + 1H*
Krakos - *2E + 1F + 1H*
Lhwyxz - *1B + 1D + 1G*
Olmaq - *2D + 2E*
Schloumz - *1B + 1D + 2F*
Trillix - *2B + 1D + 1E + 1F*
Worgaz - *2B + 1D + 1F + 1H*
Zarklug - *2B + 1D + 1E + 1G*

Składniki:
A - Toad Eye (oko żaby)
B - Salamander Oil (olej z salamandry)
C - Trapdoor Spider Web (pajęczyna)
D - Dried Mistletoe (jemioła)
E - Rat Brain (mózg szczura)
F - Gargoyle Claws (pazur gargulca)
G - Turtle Slobber (ślina żółwia)
H - Powdered Dragon Bones (proszek z kości smoka)

Gobliins II

Jak wyrwać pióro w grze "Gobliins II" na IBM PC, jeżeli do dyspozycji ma się kulkę, butelkę wody, salami, zapałki i wino. Poza tym jest wydrążone przejście.

Łukasz Wysocki
Suwałki

Zdobywać pióra wcale nie musisz. Wystarczy, że Winklem złapiesz koguta, a Fingusem uderzysz go w głowę kiełbasą. Efektem tego będzie jajko zniesione przez koguta. Następnie Fingusem musisz wsunąć kiełbasę do nory i znokautować nią psa. Korzystając z chwilowego zamroczenia psa, musisz Winklem przejść w pobliżu stosu patyków podpalić go zapałkami. Potem musisz wejść do dziupli i przetrzeć nową drogę wiodącą do olbrzyma. Teraz Goblinami przejdź do góry nowo wydrążonym tunelem. Następnie Fingusem wbijasz jajko na ognisko. Zapach smażonego jajka budzi olbrzyma. Fingusem częstujesz go kiełbasą i winem. Najedzony i pijany olbrzym zapada w głęboki sen. Po tych zabiegach możesz kontynuować Goblinami dalszą wędrówkę.

The Secret of Monkey Island

Mam problem z grą "The Secret of Monkey Island". Jestem już na wyspie, otworzyłem już małpią głowę i znalazłem statek piratów. Ale gdy do niego wchodzę, panikuję i uciekam. Rozmawiałem z kanibalami i wiem, że mam im coś przynieść, a oni z tego coś zrobią przeciw LeChuckowi. Ale nie wiem, co im mam przynieść i skąd to wziąć. Jeszcze zatopiłem swój statek. Czy to wpłynie na dalszy przebieg gry?

Dawidziak
Rybnik

Żeby odpowiedzieć na Twoje pytanie, muszę opisać całą część trzecią tej gry. Nie wiem, czy zrobiłeś wszystko dokładnie. Najprawdopodobniej nie, gdyż wtedy nie miałbyś problemu. Zaczynasz więc kolejną część swej wędrówki na plaży.

Na piasku, obok Ciebie, leży banan. Podnieś go i idź w głąb dżungli, kierując się do miejsca oznaczonego: FORT. Tam musisz podnieść linę, lunetę i pchnąć działko. Z lufy wyleci kula armatnia i proch. Kiedy przyjdzie rozbitek Herman, powiedz, że zrobiła to małpa. Zabierz proch i ruszaj do RIVER FOLK. Otwórz lunetę i wyjmij soczewki. Przy ich pomocy skup wiązkę promieni słonecznych i skieruj ją na proch, który umieściłeś na tamie. Eksplozja zniszczy zaporę. Woda porwie Cię, ale nie przejmuj się tym. Później udaj się do źródła POND. Od nieboszczyka leżącego na brzegu weź linę. Skieruj swe kroki do rozpadliny CRACK. Na samym dole leżą wiosła. Aby je wydostać, użyj liny. Jedną jej część przymocuj do gałęzi i opuść się na występ skalny. Drugą część przywiąż do korzenia i zejdź na dół po wiosła. Teraz wejdź na górą, idź znaną już drogą przez dżunglę i wróć na plażę z bananowcem. Przy brzegu stoi łódka. Skorzystaj z niej, a dostaniesz się do wioski tubylców. Gdy już się tam znajdziesz, podejdź do posągu przedstawiającego kamienną głowę i zabierz leżącego tam banana. Idź do bramy w palisadzie i wtedy nawiążesz pierwszy kontakt z tubylcami. Na ich pytanie odpowiedz trzecią możliwością. Zostaniesz zamknięty w chacie. Podnieś czaszkę, a zobaczysz, że tam gdzie ona leżała znajdują się uszkodzone deski. Pchnij i wejdź w nowo otwarty tunel. Kiedy opuścisz wioskę, udaj się ponownie do RIVER FORT. Po schodach wejdź do miejsca, gdzie znajduje się katapulta i ustaw ją tak, aby była skierowana na wprost Ciebie. Wejdź jeszcze wyżej, na sam szczyt. Popchnij leżący tam kamień, który odbijając się trafi w bananowca. Wróć na plażę i podnieś banana, który spadł z drzewa. Podejdź do miejsca, gdzie jest głodna małpa. Daj jej banany, dzięki czemu zdobędziesz jej zaufanie. Udaj się do CLEARING. Podejdź do ozdobnego pala i pociągnij go za "nos". Towarzysząca Ci małpa zrobi to samo. Przejdź przez otwór w ogrodzeniu i podejdź do "Małpiej Głowy". Podnieś najmniejszy posążek i wróć do wioski ludożerców. Na ich pytanie odpowiedz (2) i daj im posążek. Podejdź do chaty, która poprzednio była zamknięta i weź banana PICKER. W wiosce spotkasz rozbitka, daj mu to, a otrzymasz klucz do "Małpiej Głowy". Wyjdź z wioski i po chwili wejdź tam ponownie. Spotkanym kanibalom odpowiadaj kolejno: (1), (1), (4), (1), (1), (4), (1), (2), (4). Daj dzikusom LEA FLET, a dostaniesz tajemniczą głowę. Idź do CLEARING i podejdź do "Małpiej Głowy". Do jej ucha włóż klucz, po czym wejdź w jej otwartą paszczę. Jest to wejście do sekretnych lochów. W podziemiach wyjmij głowę, którą otrzymałeś od tubylców i kieruj się w tę stronę, gdzie zwrócona jest jej twarz. Dojdziesz do miejsca, gdzie znajduje się statek widmo. Porozmawiaj z głową, a na pytanie odpowiadaj (2). Głowa pozwoli Ci, abyś posłużył się jej naszyjnikiem. Sprawi to, że staniesz się niewidzialny. Teraz możesz wejść na pokład okrętu, należącego do LeChucka. Skieruj się do kajuty kapitana. Przy użyciu kompasu ściągnij klucz wiszący na ścianie. Idź do pomieszczenia ze świniami. Wyrwij kurczakowi pióro, podejdź do śpiącego ducha i łaskocz go tym piórem tak długo, aż upuści butelkę z grogiem. Podnieś ją i wróć do świń, a tam przy pomocy klucza otwórz HATH. Zejdź na dół i nalej grogu do miseczki. Szczur, korzystając z Twojej gościnności, upije się. W kącie stoi duża kadź wypełniona tłuszczem. Zaczerpnij go trochę i wyjdź na pokład. Po prawej stronie są drzwi, które strasznie skrzypią. Zanim jej otworzysz, nasmaruj je tłuszczem. Wejdź do środka i zdejmij narzędzia ze ściany. Posługując się nimi, otwórz świecącą się skrzynię w pomieszczeniu ze świniami. Wyjmij z niej korzeń i wracaj do ludożerców. Kiedy tubylcy będą zajęci przygotowywaniem mikstury, obejrzyj trzygłową małpę. Kanibale przyrządzili specjalną miksturę, która ochroni Cię przed duchami. Po otrzymaniu napoju wracaj do "Małpiej Głowy". Gdy spotkasz nieszczęsnego ducha, odpowiadaj: (2), (1), (1), (2), (1), (1). Dowiesz się o ślubie pięknej dziewczyny, którą pokochałeś od pierwszego wejrzenia. Ta wiadomość zelektryzowała Cię. Właśnie odnalazła się Twoja załoga.

To wszystko na dzisiaj. Na zakończenie, życzę Wam wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. Mam nadzieję, że następny rok będzie jeszcze lepszy i to pod wieloma względami. Szukajcie nas w przyszłym roku. Na pewno będziemy. Do zobaczenia w numerze 1/95.

Wasz YA



TRIKI



EYE OF THE BEHOLDER 3
SSI

Gra ciemnych labiryntów i nieskażonych mieczem wrogów. Wszystko już było, ale tym razem jest jeszcze trudniej. Szczególnie kiedy komputer się zatnie i zastopuje Ci jakąś postać w rozwoju. Szczególnie wolno gra się małą (np. 2MB) pamięcią PC.

Wyruszenie z Lasu-Cmentarza niczego jeszcze nie załatwia. Żeby dojść dalej, trzeba pokonać wiele przeszkód, co dosyć szczegółowo opisaliśmy w ŚGK 5/94. Jeśli nie masz ochoty na pokonywanie kreatur spod ciemnej gwiazdy, to możesz skorzystać z opcji wstępnej. Zanim wystartujesz grę, udaj się do katalogu Beholdera i wpisz następującą linijkę:

SET AESOP_DIAG=1

Klawisz *A* - posyła wrogów tam, gdzie ziemia na cmentarzu zamarza;
Klawisz *I* - umożliwia przechodzenie przez ściany;
Klawisz *H* - uczynnia drużynę;
Klawisz *X* - podnosi "nieco" sposobność zawodników, a naciskany po wielokroć daje szansę na wykorzystanie nowych zaklęć, które jeno na wyższych poziomach są dostępne.

Opcja ostateczna to oczywiście przejście całego labiryntu bez kiwnięcia palcem. Wystarczy zmienić nazwę pliku "finale.gff" na "intro.gff". Robi się to następująco:

rename intro.gff byleco.gff
rename finale.gff intro.gff

Oczywiście, zobaczymy tylko sekwencję końcową, bez szansy na resztę labiryntu.

Powrót do stanu pierwotnego można wykonać jak niżej:

rename intro.gff finale.gff
rename byleco.gff intro.gff

HANNIBAL

W czterech stronach świata giną ludzie dla Twojej uciechy. Żeby grać lepiej, powinieneś szybko podbijać i plądrować samodzielne miasta i nie dopuszczać do rewolty. Przekraczanie gór powoduje większe straty niż szybka droga przez wody. W tym drugim przypadku należy się poruszać wzdłuż wybrzeża!

Obóz zimowy zakładaj zaraz 1 listopada, bo inaczej odmrożą Ci się nóżki. Armie miejskie lokuj tylko w miastach o dużym punkcie ważności (np. porty). Armia winna liczyć od 5 do 10 tys. ludzi. Podbijać należy tylko duże kraje (Hiszpania, Mauretania, Syria, Egipt, jakby kto nie wiedział). Z państwami małymi należy natomiast dzielnie handlować. W każdej kolonii trzeba zostawić armię, tak aby nie było nowego powstania.

Jeśli podbijasz jakąś prowincję, to wal do małych miasteczek - duże przeważnie poddadzą się same z braku zaopatrzenia w towary różne. Głównym celem są oczywiście miasta z pieniędzmi (kopalniami)!

Nie mieszaj się w podatki, bo kiedy zmienisz ich wysokość, to porobią się rewolucje.

Tragedią Cesarstwa Rzymskiego jest przyjmowanie ciągle tej samej strategii. Na początku wystawia 5 armii, by osiągnąć swoje cele. Pierwsza z nich o sile 32 tysięcy chłopa dokuje w Ostii i stamtąd płynie na Sycylię, aby potem podbić Twoją Kartaginę. Oczywiście Ty bronisz Kartaginy - zwiększasz jej siłę o 2-3 tysiące. Resztę 3 armii zostawiasz na boku, by nie wikłać jej w rozgrywki legionów.

Drugi legion o sile 35 tysięcy również dokuje w Ostii, ale udaje się stamtąd do Genui, aby podbić ją niecnie. Potem Marsylia i tworzenie 6. legionu. Następnie port Tarraco i Twoje posiadłości w Hiszpanii. Można oczywiście temu zapobiec podbijając lub niszcząc port Tarraco przy pomocy głównej armii z Nowej Kartaginy.

Trzeci legion w sile 20 tysięcy chłopa maszeruje w kierunku północnego wschodu, aby podbić Kolonię. Trzeba ich tak nękać, żeby się wytracili i potem nie stanowią żadnego niebezpieczeństwa. Nie odbijaj terenów podbitych, bo to uwikła Cię w powstania.

Piąty legion, też w sile 20 tysięcy, stacjonuje w Rzymie, by chronić cesarstwa i robi się tam gorąco dopiero, gdy zaczynasz podbijać stolicę.

Legion szósty, wystawiony w Marsylii kieruje się do Genui, aby chronić tam przyległości Rzymu. Facet jest mało ruchliwy i w związku z tym zagraża Ci w niewielkim stopniu.

Następny legion zostanie wystawiony dopiero w przyszłym roku i do tego czasu powinieneś załatwić się ze wszystkimi swoimi interesami, podbić co trzeba i iść dalej.



CHRISTMAS LEMMINGS
Psygnosis

Lemmingi już były i to nie raz (ŚGK 2/94, ŚGK 4/94 w wersji na IBM). Ale to nie koniec ich żywota. Przecież te stwory tak się panoszą, że aż strach, kiedy to z komputerów zacznie wyłazić, żeby świat opanować. Jeśli nie grałeś w Lemmingi, to koniecznie musisz spróbować, bo gra jest warta każdej świeczki. Ponieważ zbliża się Boże Narodzenie i abyś się tak szybko nie zniechęcił, podaję kody do świątecznych Lemmingów:

FLURRY

etap 2 *IJJLDNCCCN*
etap *3 NJLDLCCDCK* lub *OJNLHCEDCT*
etap 4 *HLDLCIOECQ*
etap 5 *LDLCAJNFCK*
etap 6 *DLCMJLLGCV* lub *DLCIKLLGCS*
etap 7 *LCAOLLDHCP* lub *LCANNLDHCQ*
etap 8 *CINNLLHICN* lub *CIOLLDLICY*
etap 9 *CCJJMDLJCN* lub *CEJIMDLJCO*
etap 10 *IJJMDLCKCU* lub *IKHMDLCKCT*
etap 11 *IJJMDLCKCU* lub *NHMLHCELCX*
etap 12 *JMDLCINMCK* lub *JMDLCKNMCM*
etap 13 *MDLCAJNNCT*
etap 14 *DLCIJNMOCM*
etap 15 *LCAOLMDPCY*
etap 16 *CINNMDLQCS* lub *CKNNMELQCV*

BLIZZARD

etap 1 *CAKHNNHBDK* lub *CCJJNQHBDO*
etap 2 *IJJLFNCCDQ* lub *IJKLGLCCDO*
etap 3 *NJLFLCCDDN* lub *NJLGNCADDO*
etap 4 *JLFLCINEDC* lub *JLFLCKNEDW*
etap 5 *LFLCAJNFDN* lub *LGLCAJNFDO*
etap 6 *FLCMJLLGDY* lub *FLCIJOLGDX*
etap 7 *LCCNNLFHYV* lub *FLCIJOLGDX*
etap 8 *CINLLFLIDK* lub *CMONNNHIDX*
etap 9 *CCJJMFLJDQ* lub *CCJKMFLJDF*
etap 10 *IKHMFLCKDW* lub *IKHMGLCKDX*
etap 11 *NJMFLCALDU* lub *NJMFNCCLDY*
etap 12 *JMFLCINMDN* lub *JMGLCINMDO*
etap 13 *MFLCAKMNDW* lub *MFLCEJMNDJ*
etap 14 *GLCOJMMODV* lub *GNCMJLMODU*
etap 15 *LCCNNMFPDO*
etap 16 *BINOOOLQDQ* lub *BINNOONODF*

CIVILIZATION (AGA)
MicroProse

Cywilizacja jaka jest, każdy widzi. Kupa śmieci, programy TV (niekoniecznie dla mądrych), bogaci w pałacach, a biedni w slumsach. Każdy może sobie znaleźć swoje "wymarzone" miejsce. Jeśli jednak to miejsce nie bardzo Ci się podoba, to możesz je, w tym programie oczywiście, stworzyć inaczej. Wystarczy wgrać grafikę Map.lbm do programu, który operuje na 256 kolorach i poustawiać swoje piksele we właściwych miejscach. Pamiętaj tylko, żeby nie pakować wody tam, gdzie są plemiona, bo może się to dla nich źle skończyć. Poza liniami dolnymi i górnymi pojawi się obszar lodu.

CLOCKWISER
Rasputin

Fantastyczna kulkowa gra labiryntowo-etapowa. Musisz tak manipulować blokami po lewej, żeby uzyskać to, co jest po prawej. Kręcisz tymi belami z kamienia, a one czasami wydają dziwne efekty w trybie wybuchających



TRIKI

bomb, czy oziębłości nijakiej. Gdy chcesz spróbować innego trybu rozwiązywania zagadek w następnym zadaniu, to powinieneś sobie wystukać następujące kody:

BLIBOUDI
KONKYDOP
FLIFOGUL
GIGAGEIN
SPRANKLE
BUGGETTE
GRILBLOB
TITATOFY
PLOOIVLA
ASTORSIA
SPANKENU
PETSETER
ELIFANTA
THEFINAL

HEIMDALL II
Core

Pokojowa gra labiryntowa z całą masą arsenału militarnego, którym można zakatować zarówno wroga, jak i swojego. Najlepiej czasami obu. Twoim zadaniem jest nie tylko zamordowanie Lokiego, ale zwabienie go w pułapkę i wyduszenie, gdzie podziały się części talizmanu, tak abyś Ty sam mógł panować nad światem. Nic bardziej dziecinnego, żeby nie powiedzieć łatwego. Na początku nie wiesz nic, potem jeszcze mniej. Gdy zacznie Ci brakować podstawowego sprzętu możesz zrobić tak: poczekaj aż zginie Heimdall lub Ursha (sam możesz się o to postarać, he, he) idź na wyspie karłów (Dwarven Isle) do Utgardu, gdzie odszukaj sklepu z kazaniami, tfu... zaklęciami. Możesz tam z truposza sprzedać uzbrojenie, a potem dać je jakiemuś żywemu. To się nazywa mieć ciastko i zjeść ciastko...

IMPOSSIBLE MISSION 2025
MicroProse

Gra jakby znana z 8-bitówek. Stary schemat, stary Elvin Atombender na szczycie swego drapacza Atom Industries. Wszystko niby po staremu, ale Tobie dano wybór pomiędzy dawnym Flyem, androidem i babą z ciężarami. A wszystko co żywe trzeba wystrzelać, przy okazji znajdując zapasy i rozwiązując nierozwiązywalne zagadki tamtego świata. Być może Atombender dożyje Twojego sukcesu. Jeśli jednak okazuje się, że facet traci cierpliwość, to możesz poskakać między etapami, korzystając z podanych kodów:

Etap 1.2- *ETQCWXLB*
Etap 1.3- *EXQBEXYP*
Etap 2.1- *FBQBRXYH*
Etap 2.2- *FFQBYXRL*
Etap 2.3- *FJQHMXPH*
Etap 3.1- *FNQERXAO*
Etap 3.2- *FRQDRXWH*
Etap 3.3- *FUQZNXFL*
Etap 4.1- *FZQAXXUA*
Etap 4.2- *FDQLWXIJ*
Etap 4.3- *GHQLVXVJ*
Etap 5.1- *GIQCOXRG*
Etap 5.2- *GLQZGXCJ*
Etap 5.3- *GQQBJXOF*

THEATRE OF DEATH
Psygnosis

Wszystko jak w teatrze. Jest scena, są widzowie i wszystko kosi karabin maszynowy Twojego bohatera załadowany ostrymi pociskami kaliber 20 mm. Ale tak naprawdę na wojnie nikt nie jest widzem i nikomu nie będzie dane siedzieć spokojnie, gdy inni odwalają całą robotę za śmierć. Kto ma kłopoty z przejściem dalej za pomocą ognia ciągłego sprzężonego z granatami, powinien użyć palców do wpisania poniższych kodów:

TRAWY
(GRASS)

Grenade Test
3742D37511750
Tank Test
3743AB043D2C0
Chopper Squad
374EB1C108DF0
Air Support
3747F2D2304E0
Operation Cobra
374E0FA058500
Flush'Em Out
375218624A9E0
Yellow Chickens
3741EE8D68730
Wildgoose
377E1AAF75510
Freedom Part1
37D0B6574FA90
Freedom Part2
371AD5D760290
Certain Death
3066A48019700

PUSTYNIA
(DESERT)

Mantrap
772B8AF13DEC1
Ironside
772BACDB1A581
Investigation
772BED881E0C1
Warzone
772A0B160B531
Operation Blitzkrieg
772E227F5CE01
Heli Hath No Fury
772FF6A419791
Operation Destroy
7739AEB975CA1
Operation Judas
773D37DB11A41
The Defector
775AFCE94D9A1
Crater Maker
77821FFA68871
No Chance
776B092A2C571
Operation F.T.O. (1)
7502584C79311
Operation F.T.O. (2)
737BF005797E1

ŚNIEGI
(SNOW)

Operation Polaris
6031769A639B2
Swapping Sides
60314C8348632
It's a Secret
6031B00C30482
If It Bleeds Kill It
6033A48515532
Warzone
603325CA55CA2
The Great Escape
6035978F5A312
It's Freezing
60208E233B7D2
No Morale Values
6015C59C3B802
The Trojan Horse
606A6C10290C2
Operation Wolf
6020CD847A982
Trouble and Strafe
603C522C71302
Driving Them Mad
62D6F79E6C862

KSIĘŻYC
(LUNAR)

You F.O.
56401FA7612A3
Shields up
564036CC6BB13
Pods and Sods
564095586C8F3
The Eagles/Landed
5640836454BF3
The Theatre of Death
56441C7D065C3

Zapowiada się niezła jatka. A Ci z Psygnosis, tak jak podejrzewałem, faktycznie mają faceta od kodów. Wołają go KODER, he, he.

VALHALLA
Vulcan

Gra pełna zagadek, puzzli-muzzli i dźwięków straszliwych w stereo. Książe chce wrócić do władzy, a źli ludzie z bratem na czele dają mu czadu, że aż do domu się chce. Grafika wprawdzie niezbyt wyszukana, ale szara atmosfera kamieni łagodzi niedostatki pikseli. Jeżeli powoli masz już dosyć gry i stajesz się faktycznie lordem nieskończonej gry, to możesz skorzystać z następujących kodów:
Etap 2 - *LOPFGW*
Etap 3 - *UHGWIL*
Etap 4 - *ABHEFT*
Święty Graal z Tobą!

ZOOL 2
Gremlin

Zool to fajny gość. Dzięki niemu można dojść do wniosku, że myślenie ma wprawdzie przyszłość, ale skakanie jeszcze większą. W ŚGK 4/94 podaliśmy jedno hasło do ekranu z opcjami. Tym razem, ze względu na rosnącą liczbę wielbicieli Zoola, rozszerzamy ofertę:
ALCENTO - procenciki do 99% (ale się głowa zakiwa!)
BUMBLEBEE - Enter przenosi do następnego etapu
FUNKYTUT - Toooting Common
KICKASS - bomby wielokrotnego wykorzystania (byle Ci nóg nie urwało!)
MARROBONE - zatrzymuje piłkę
MENTAL BLOCK - Plunger
MOUNT ICES - 7Slurp
NAPOLEON - etap bonusowy
OLDENEMY - zegarki stop!
RONSON - Blueberry Hill
SESAME - Swan Lake
SNAKING PASS - Hissteria
TOUGHGUY - niezwyciężenie (uwaga na prąd!)
VISION - 20 żyć (nie umierać)
I co? I nic! Zool go w trąbę!

Wasz Tomasz



MARKET

KUPIĘ

Kupię Amigę 1200 używaną w stanie bardzo dobrym z gwarancją lub bez w cenie do 9.5 mln zł. **Langrzik Bogdan, ul. Ludowa 21/2, 41-310 Dąbrowa Górnicza (woj. katowickie).**

Kupię archiwalne numery "ŚGK" od 1/92 do 4/93 i od 7/93 do 9/93. Wymienię się programami na Amigę. Także VBS. **Jarosław Tomczuk, ul. Batalionów Chłopskich 3, 08-400 Garwolin, tel. 26-33.**

Kupię "Amigowca" 1-6/93, "Kebab" 2-10 i 1-2/93, Final 3. Sprzedam C64 II z osprzętem. Wymieni się oprogramowaniem itp. **Piotr Lewandowski, Os. Zachód B1H12, 73-110 Stargard.**

Kupię Amigę 500 w dobrym stanie, nieuszkodzoną z monitorem lub bez monitora. Cena do 8.5 mln zł. **Dawid Zieja, ul. Dębowa 17, 44-330 Jastrzębie Zdrój, tel. 619-36.**

Kupię "Top Secret" nr 2, 4, 5, "Computer Studio" 01/93, "Computer Studio"wydanie specjalne 4/93. Ceny do uzgodnienia. **Jaromir Kapitan, Pawęzów 104a, 33-103 Tarnów 3, tel. 250-234.**

Kupię (za każdą cenę) następujące numery pism: "ŚGK" nr 1, "Top Secret" 1-13, "Computer Studio" 1, 3. **Marcin Bystroński, ul. Kamienna 75/83 bl. 88/3, 95-100 Zgierz, tel. 16-50-37.**

Kupię archiwalne numer miesięcznika "Amiga Magazyn" 11/93. Wymienię gry na Amigę 600. **Michał Bednarek, ul. Sobieskiego 7/3, 62-200 Gniezno.**

Kupię gry na komputer Amiga 500 "Might and Magic 3", "Ambermoon", ewentualnie wymienię na inne (oryginały). **Krzysztof Wysmołek, Lubańska 12, 59-975 Sulików.**

Kupię numery "Secret Service" 1-13, "Prehistoryk", "Prehistoryk 2", "Wild Cup Soccer" i "Test prawa jazdy". **Maciej Miąskowski, ul. Gen. Hallera 86/1, 80-420 Gdańsk, tel. 41-38-99.**

Kupię ACDTV z klawiaturą, stacją dysków, myszką oraz pilotem. Cena do 6.5 mln zł. **Sylwester Czopek, ul. Otwarta 9, 80-169 Gdańsk, tel. 32-55-03.**

Kupię książkę Briana W. Kerninghana i Dennisa M. Ritchie'go: "Język C". Proszę o oferty z ceną. **Przemysław Książczyk, ul. W. Budryka 16/92, 97-400 Bełchatów.**

Kupię czasopisma: "Amigowiec" nr 3 i 4/92. Oferty z ceną kierować na adres lub telefonicznie. **Sebastian Rudnicki, ul. A. Hlonda 9/6, 41-933 Bytom, tel. (0-3) 189-48-97.**

Kupię "Secret Service" 5/93 i "Computer Studio" 7/93 (15) po 100 tys. zł za egzemplarz. **Przemysław Wójcik, ul. Leśna 18/4, 42-284 Herby.**

Kupię "Świat Gier Komputerowych" 5/93 i 6/93 za 40 tys. zł. **Szymon Pustelnik, ul. Kwiatowa 8/35, 44-3100 Wodzisław Śl.**

Kupię gry na IBM PC, mogą być oryginalne lub używane: "The Settlers", "The Manager", "Battle Isle 2" wersje z 1994 r. "Pirates". **Bednarowski Radek, ul. Kręta 4/34, 87-800 Włocławek, tel. 33-80-73.**

SPRZEDAM

Sprzedam C64 II, magnetofon, 10 kaset, cartridge, Black Box 4, 1 joystick, instrukcja obsługi. Cena: 2.1 mln zł. Stan bardzo dobry. **Sławek Kowalski, ul. Rostka 12/9, 47-400 Racibórz.**

Sprzedam: Amigę 600, pokrywę, mysz, mouse pad, 40 dyskietek, joystick -cena: 6.4 mln zł oraz stację dysków 5.25" (gwarancja do 4.95. Cena: 800 tys. zł. **Tomasz Kulczyk, ul. Wyrobka 5c/24, 80-288 Gdańsk, tel. 48-57-85.**

Sprzedam oryginały na Amigę: "Dangerous Streets" - 200 tys. zł, "Atlantyda" - 90 tys. zł, "Roosterz" - 150 tys. zł, "Patrol Cobry" - 80 tys. zł. **Tomek Wesołowski, ul. Kołłątaja 2/2, 31-502 Kraków, tel. (012)21-41-05 (dzwonić od 14 do 21).**

Sprzedam Amigę 1200 z monitorem plus ok. 150 dyskietek. **Artur Lubczyński, ul. Gen. Rayskiego 2/48, 70-426 Szczecin, tel. 22-77-23.**

Sprzedam Amigę 500 (bootselector, myszka, 1 MB RAM, modulator, 2 joysticki, stacja 5.25") + 200 dysków (100 - 3.5", 100 - 5.25" lub więcej. Dyski do wyboru z 1000 dysków. Cena: 7-8 mln zł. Drukarka LC-200 (nieużywana, stan idealny) - 4.5 mln. **Damian Kocot, ul. Poczyowa 13, 32-332 Bukowno (woj. katowickie), tel. 457.**

Sprzedam Commodore C64, monitor, joystick, magnetofon, oprogramowanie, Black Box, literatura (1.8 mln zł). **Dawid Piotrowski, ul. Wojska Polskiego 94, 63-200 Jarocin.**

Sprzedam Amigę 600 z rozszerzeniem pamięci do 2 MB, 2 joysticki, dysk box, czasopisma komputerowe, mouse pad. ok. 100 dysków, itd. Cena: 7.5 mln zł. **Paweł Sitkowski, ul. Blaszana 2/92, 03-703 Warszawa, tel. 18-48-09.**

Sprzedam grę "The Gallery" - klasyczna rozbieranka na 2 dyskach, Amiga 500+, 600, 1200. Cena: 79 tys. + wysyłka. **Jerzy Potoczko, ul. Homera 30/2, 43-150 Bieruń.**

Sprzedam Amigę 500 (1 MB Chip/Fast RAM), CD-ROM A-570, modulator, joystick, płyta CDPD I, 50 dysków i literatura. Cena: 7 mln zł. **Tomasz Gieła, ul. Sarnia 11, 45-471 opole, tel. 55-09-05.**

Sprzedam Super Pegasus, zasilacz, przewody, 1 kasetkę (168 gier) i wgrane 300 gier. Stan bardzo dobry. Cena: 1.1 mln. **Adam Jędro, Bicz 5,62-572 Lisiec Wielki (woj. konińskie).**

Sprzedam Amigę 500 na gwarancji (zakupiona 7.4.94) + 3 joysticki i modulator, 1 MB RAM, 100 dysków, podkładka, mysz. Cena : 5.7 mln zł. **Wojciech Pawłowski, ul. Ludowa 22, 60-225 Poznań, tel. 66-07-08.**

Sprzedam przewód: EURO - 2 x cinche (90 cm), Pegasus (2 x cinch) - telew. (EURO), lepszy obraz i dźwięk. Cena 50 tys. + poczta. **Jakub Krakowski, Bicz 5, 62-572 Lisiec Wielki (woj. konińskie).**

Sprzedam A500, 2.5 MB RAM, z przełącznikiem Kickstartów + 2 joysticki + 20 dysków. Cena: 8.5 mln zł. **Tomasz Ochel, ul. Długa 38/16, 41-800 Zabrze.**

Sprzedam kontroler HDD "Elsat" do A500/500+ (w obudowie, na gwarancji), Cena ok. 1.2 mln zł + ewentualny HDD 40 MB - 1.8 mln zł. **Grzegorz Guzik, ul. Sikorskiego 34, 38-402 Krosno.**

Sprzedam Amigę 500, 3 MB RAM, przełącznik Chip-Fast, Bootselector DF0 - DF1, oprogramowanie za 7.5 mln zł. **Dominik Kościelniak, ul. Pułtuska 7a, 61-052 Poznań.**

Sprzedam mysz do C64, mouse pad, mouse holder. Cena - 300 tys. zł. **Paweł Gospodarek, Niemce 361, 21-025 Niemce, tel. 111-685.**

Sprzedam: C64 II, stację 1541 II, magnetofon 1530, 40 dysków + pudełko, 15 kaset, 3 moduły, joystick sv 128, instrukcja itp. Cena: 4.2 mln zł. Kontakt listowny lub w każdą sobotę. **Grzegorz Kempa, ul. 1 Brygady 34/78, 33-300 Nowy Sącz.**

Sprzedam w bardzo dobrym stanie roczny kolorowy monitor Commodore 1084 ST Stereo (do Amigi, C64, C128). Cena: 5.2 mln zł. **Grzegorz Kempa, ul. I Brygady 34/78, 33-300 Nowy Sącz.**

Sprzedam VBS - 350 tys. zł. Wymienię lub sprzedam kasety nagrane wsystemie VBS. Wiadomość koperta zwrotna = znaczek. **Janusz Matuszczyk, ul. Dylonga 10/4, 41-605 Świetochowice.**

Sprzedam Amigę CDTV (klawiatura, stacja 3.5", mysz, interface mysz/joy, wyłącznik CD-ROM). Cena: 6.5 mln zł oraz TOMS 880S - 1.5 mln zł. **Dariusz Olszewski, Bpa. J. Pelczera 5/182, 35-311 Rzeszów, tel. (017) 657-039.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB, joystick Top Star, pudełko na dyskietki, mouse pad, gry, literatura. Cena: 4.5 mln zł. **Piotr Soboń, ul. Polna 23/42, 22-400 Zamość, tel. 78-145.**

Sprzedam luźne numery "Top Secret", "Computer Studio", "Gambler", "C&A", "Iks", "Bajtek" 86-93. Cena do uzgodnienia (im więcej tym taniej). **Radosław Gruba, Al. Wiśniowa 12/23, 53-137 Wrocław, tel. 67-44-23.**

RÓŻNE

Poszukujesz programów na Amigę napisz a my ci pomożemy. **Jacek Pająk, ul. Zamenhoffa 36/13, 40-379 Katowice 14.**

Poszukuję: "F-15 II" i "Falcona". Zapłacę lub wymienię. Ceny w granicach rozsądku. Na Amigę 500. **Bartek Zabierowski, Os. Piastów Śl. 16/23, 47-100 Strzelce Op.**

Wymienię gry i programy użytkowe na Amigę 500. **Mirosław Popko, ul. Szanieckiego 27. 51-692 Wrocław, tel. 48-49-16.**

Grupa Sabbath poszukuje grafików i muzyków z Radomia oraz nowych kontaktów. Mile widziane prace na dysku. **Krzysztof Jaworski, ul. Indycza 4, 26-604 Radom, tel. (048) 523-22.**

Chętnię nawiążę kontakt z posiadaczem A600 w celu wymiany gier i programów użytkowych. **Paweł Cieślak, ul. Konopnickiej 46, 42-284 Herby.**

Swapper (Inferno) poszukuje kontaktów. Dysk = 100% answer. **Krzysztof Żymła, ul. Hallera 28, 44-200 Rybnik.**

Amiga! Dysk z Tipsami do gier (45 tys.). Gry, animacje, moduły, obrazki, użytki (Public Domain). Katalog - 18 tys. dysk. **Paweł Sobieraj, Bohaterów Monte Cassino 10/79, 42-200 Częstochowa.**

Wymienię oryginalną grę "Microcosm" na CD32 na grę "Megarace" także na CD32. **Filip Bogucki, Os. J. III Sobieskiego 41/3, 60-688 Poznań, tel. 235-397.**

Wymienię kompletne wyposażenie ciemni fotograficzne, aparaty Zenith TTL EM oraz kamerę 2x8S, obiektyw 135 MM na stację dysków 3.5" do A1200. **Jacek Orlikowski, ul. Koników Polnych 30, 40-644 Katowice, tel. 102-77-30.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500/1200 w celu wymiany doświadczeń i czasopism. **Michał Wojaczek, ul. Chwałowicka 94, 44-206 Rybnik, tel. 22-452 (wieczorem).**

Pilnie poszukuję gry "Bugbomber" na A500. **Adam Czycz, ul. Chrobrego 21, 76-032 Mielno, tel. 189-686.**

Wymienię motorower Jawa + rower wyścigowy z dopłatą na A500. **Tomek Maśkowiak, ul. Astronomów 19/43, 11-100 Lichbork Warmiński., tel. 51-82.**

Wymienię komiksy TM-Semic ("Superman" itp.) na "ŚGK" (nr 1 do 12/93) i "Top Secret" (1 do 12/93). Gwarancja wymiany 100%. **Jacek Tymoczka, ul. Wierzchowicka 1, 56-322 Czatkowice.**

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę.

Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo w którym ma się ukazać ogłoszenie:

- ☐ **AMIGOWIEC**
- ☐ **Świat Gier Komputerowych**

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI

UWAGA: OGŁOSZENIA NALEŻY PRZESYŁAĆ NA KARTACH POCZTOWYCH

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	*TYTUÎ*	*egz.*	*cena*

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	*TYTUÎ*	*egz.*	*cena*

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

Termin realizacji zamówienia do czterech tygodni od daty otrzymania wpłaty.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz

PROPONUJEMY PÓÎROCZNĄ PRENUMERATĘ NASZYCH CZASOPISM: AMIGOWCA, ŚGK ORAZ DYSKIETEK PUBLIC DOMAIN, ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU. MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚGK A TAKŻE DYSKÓW P.D. OFEREUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

AMIGOWIEC: **9-10/93; 1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 9, 10, 11/94**
ŚGK: **9-10, 11-12/93, 2, 3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11/94**
DYSKI PD: **1/92 do 12/92; A, B, C**
1, 2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10/93
1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9, 10, 11/94

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz

I Aby zaprenumerować AMIGOWCA, ŚGK lub dyski Public Domain, należy:

1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpocząć.
2. Podać czytelnie swój adres na wszystkich odcinkach blankietu.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj.:

- Za 6 wydań: AMIGOWCA - 168 000, ŚGK - 138 000
- Za 12 wydań AMIGOWCA - 336 000, ŚGK - 276 000 od dowolnie wybranego numeru.
- 228 000 za 6 dyskietek Public Domain od dowolnie wybranego numeru.

II Aby otrzymać numery archiwalne:

1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:

- 23 000 za 1 numer AMIGOWCA
- 23 000 za 1 numer ŚGK
- 48 000 za każdą dyskietkę PD

2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na trzech odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

III Blankiet jest ważny do 15 stycznia 1995 roku.

Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

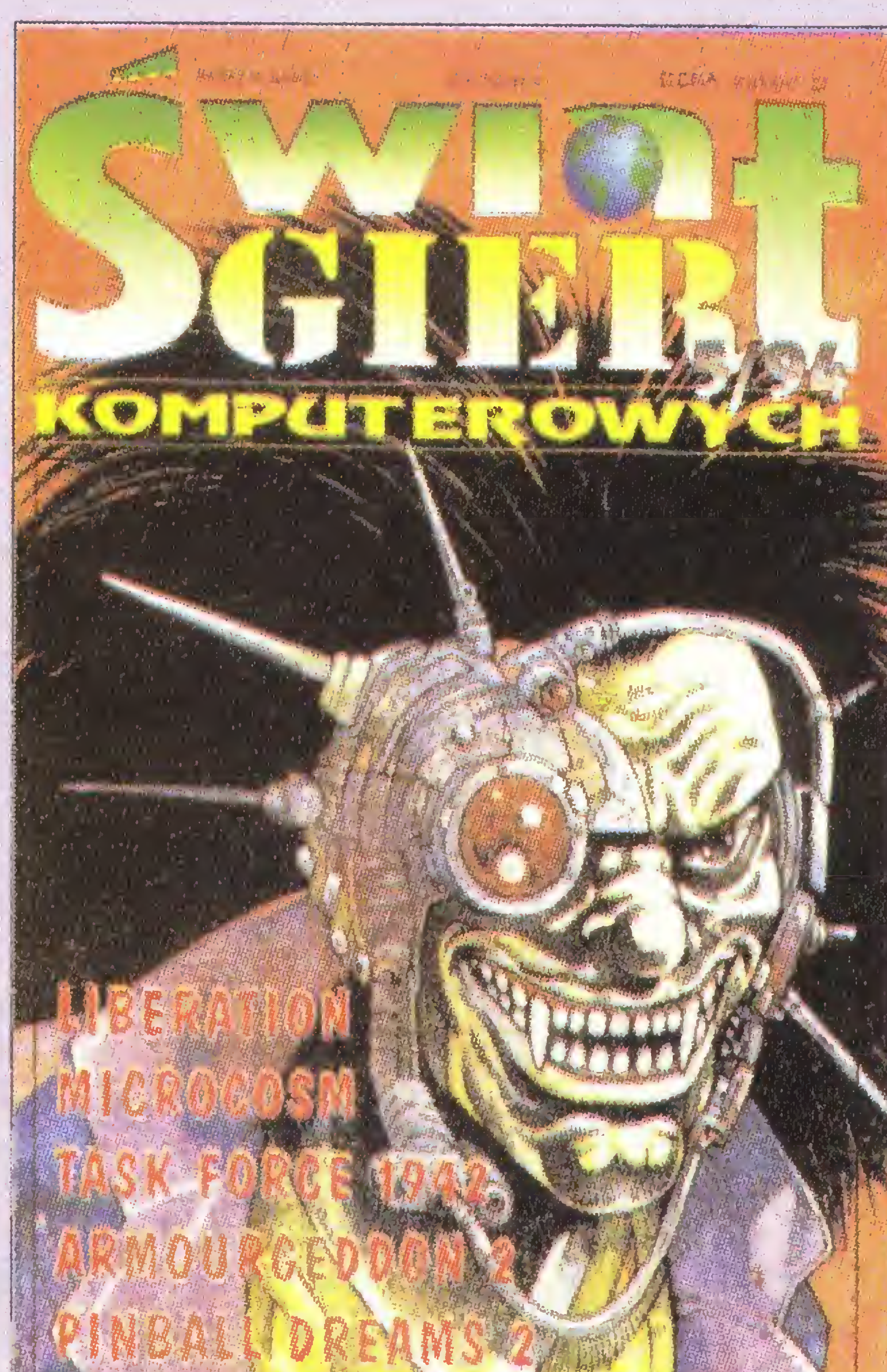
Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

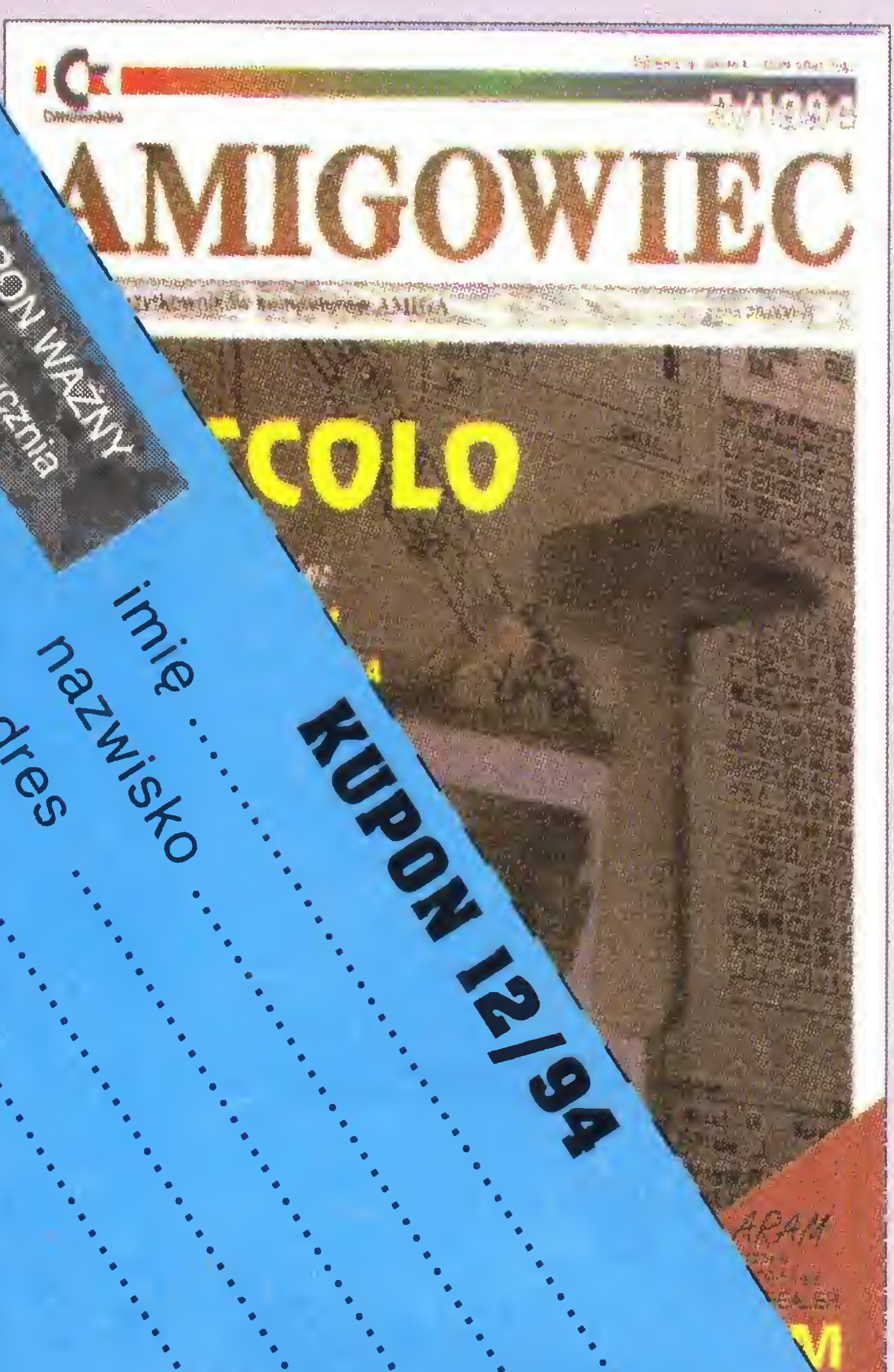
SUMA:













KUPON WAŻNY DO 15 stycznia

KUPON 12/94

imię ....

nazwisko ....

adres ....

TEN ZESTAW MOŻE BYĆ TWÓJ

ZA JEDYNE **90 tys. zł**

Swoje zamówienie wyślij na adres:

ALFIN
sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18
fax 22-64-03

Scan by Vangis 2010